SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
TJUGOFÖRSTA UTGÅVAN

September 1998 Pris 49:50

Stor recension!

FINAL FANTASY VII

DESSUTOM:

Hardwar
MAX 2
Conflict Freespace
Commandos: Behind Enemy Lines
The X-Files Game
House Of The Dead
Heart Of Darkness

BARA I PC GAMER

Sin

TESTA DEMOT PÅ CD:N!

TVÅ FETA GUIDER:

Unreal del 1
StarCraft del 2

Unik förhandstitt!

TOMB RAIDER III

Lara avslöjar alla hemligheter...



PÅ CD:N

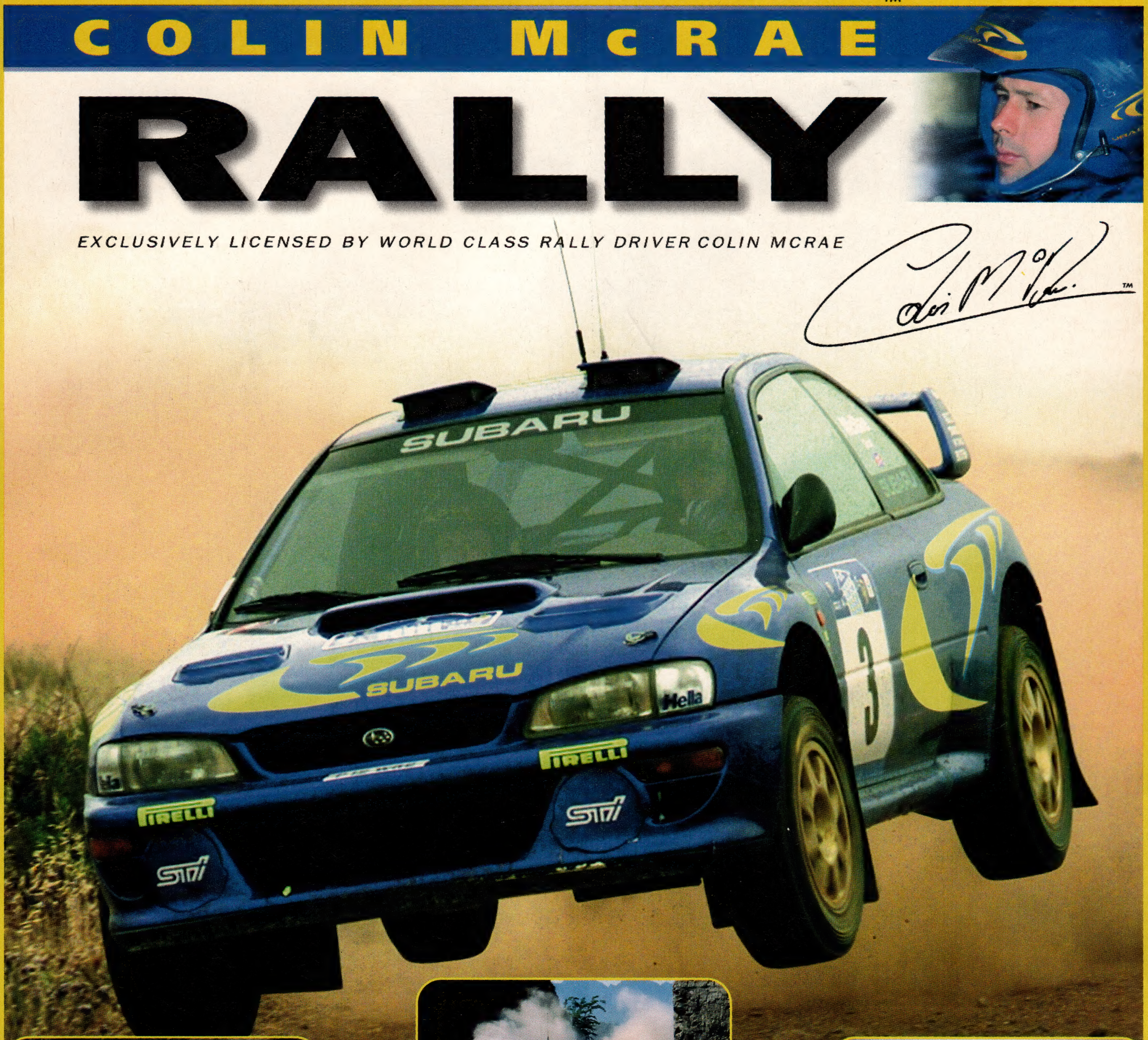
SIN • GRIM FANDANGO • STARCRAFT • TOTAL ANNIHILATION: BATTLE TACTICS • ACTUA ICEHOCKEY • WARGAMES • HARDWAR • WARLORDS III: DARKLORDS RISING • SENSIBLE SOCCER 98 • Och mycket mer...

MD Medströms Dataförlag AB
TIDSAM
08
7 388075 504955
0755-08


HλLF-LIFE
SHOOT TO KILL. THINK TO LIVE.
SIERRA STUDIOS
DEVELOPED BY
VALVE
IQ
hjärnan vill ha roligt!
Rek från
15 år
Rek från

HALF-LIFE

Colin McRae Rally™ är Codemasters™ nya racingspel efter succén med TOCA Touringcar Championship™









• Realistiska krockskador påverkar kaross och väghållning • 48 unika sträckor • Super special-sträckor för multiplayerspel • Lär dig grunderna i rallykörning av Colin McRae

PC GAMER
"Handling is superb!"

- SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET nr 3/98
"Det mesta talar för att Colin McRae blir ett av de snyggaste bilspelen som någonsin gjorts."

PLAYSTATION PRO
"The most realistic handling yet!"

PLAY
"Stunning!"

PlayStation · PC CD ROM

Codemasters®

Bonnier Multimedia AB, 113 90 Stockholm
Tel. 08-736 47 60, Fax. 08-736 47 71
Besök vår hemsida på www.multimedia.bonnier.se

BONNIER MULTIMEDIA

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited, ("Codemasters"). All rights reserved. Unauthorised copying, lending, rental or resale by any means is strictly prohibited. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under licence. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Codemasters. Developed by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.is a trademark of Namco Ltd. Mad Catz and the Mad Catz logo are trademarks of Mad Catz, Inc.

SVENSKA PC GAMER
Nummer 21 September 1998

Chefredaktör och ansvarig utgivare Anders Björlin
anders.bjorlin@medstroms.se
Redaktionschef Anders Sköld
anders.skold@medstroms.se
Redaktör Joakim Bennet
joakim.bennet@medstroms.se
Layout och design Ronny Sund
ronny.sund@medstroms.se
Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson, Tomi Kärnä

Omslag
Christian Håkansson, Zenz

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@medstroms.se
Thomas Hjalmarson
thomas.hjalmarson@medstroms.se
Tobias Johansson
tobias.johansson@medstroms.se

Annonser
Annonschef Per Karlsson
per.karlsson@medstroms.se
Jan Folkesson
jan.folkesson@medstroms.se
Boo Lindblom
boo.lindblom@medstroms.se
Anders Lövgren
anders.lövgren@medstroms.se

Ledning och ekonomi
VD Øystein Berg
øystein@medstroms.se
Förlagsredaktör Patrick Ekelius
patrick.ekelius@medstroms.se
Marknadschef Anders Larsson
anders.larsson@medstroms.se
Försäljningschef Andreas Björck
andreas.bjorck@medstroms.se
Ekonomichef Charlotte Nilsson
charlotte.nilsson@medstroms.se

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 409 kr för 11 nummer.
Det går även bra att göra adressändringar på adressen: www.data.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

Articles in this issue translated or reproduced from PC Gamer copyright Future Publishing Limited, England 1998. All rights reserved.
For more information about this and other Future Publishing Magazines via the World Wide Web contact http://www.futurenet.com/

© 1998 Medströms Dataförlag AB
ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • pcgamer@medstroms.se
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN GER INTE SVAR PÅ FRÅGOR OM ENSKILDA SPEL ELLER HÅRDVARA.

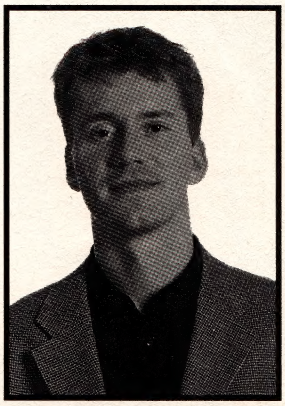
Medströms Dataförlag AB ger utöver Svenska PC Gamer även ut datatidningarna PC Extra, PC Plus, PC Guiden och PC Hemma. För mer information om tidningarna besök www.data.medstroms.se

TS-kontrollerad upplaga
27 600 ex (2:a halvåret 1997)

Future Publishing
Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.net

I VÄNTANS TIDER



Välkomna tillbaka till PC Gamer efter sommaruppehållet! Sommaren har ju varit lite sisådär, med otaliga ösregn och tunnsått med bra PC-spel, men just därför kan du räkna med att översköljas av trevliga spel i höst.

I det här numret är det dessutom premiär för vår nya layout som, hoppas vi, gör PC Gamer ännu roligare att läsa. Själva är vi mycket nöjda med resultatet men det viktiga är förstås vad du tycker om vårt nya utseende. Om du har lust att berätta vad du tycker så maila till pcgamer@medstroms.se.

Tillsammans med dig, läsare, ska vi i höst frossa i alla de spännande titlar som vi kommer att lägga vantarna på. Vi är glada över att kunna presentera en rejäl dos förhandstittar i höstens första nummer och mer kommer det att bli framöver. Europas största spelmässa, ECTS, avslutades nyligen och i nästa nummer återkommer vi med heta nyheter därifrån. Förhoppningsvis kan vi då berätta mer om kommande spel som *C&C 2: Tiberian Sun, Dungeon Keeper 2, Turok 2, SimCity 3000* och många fler.

Som du säkert märkte så var tryckfelsnisse framme i förra numret av PC Gamer, vilket resulterade i att recensionen av *Sentinel Returns* kom med två gånger. Visst är det ett bra spel, men inte så bra. Vi beklagar detta - det kommer inte att upprepas.

Att det blev som det blev beror helt enkelt på att vi satt och tokspelade i sommras och laddade upp inför den kommande spelsäsongen. Dessvärre lär det inte bli mindre spelande när *Sin* och *Half-Life* är i antågande, men vi lovar att vi ska göra vad vi kan för att försöka hålla fingrarna i styr och tankarna fokuserade. Vi hörs igen snart.

Anders Björlin
Chefredaktör

INNEHÅLL

42 Snart är det dags för den tredje delen i Lara Crofts liv, huvudpersonen i den enormt framgångsrika *Tomb Raider*-serien.

TOMB RAIDER III

8 CD GAMER



Sinday Bloody Sinday! Demot på *Sin* hittar du BARA på CD Gamer! Plus det vanliga spelgodiset förstås.

FINAL FANTASY VII

54 Ett rollspel som först dök upp på PlayStation? Kan det vara något? Absolut. Läs vår recension av *Final Fantasy VII* och du kommer inse varför Squaresoft är kungar.



ACTIVATE 98

38 Ett gäng speljournalister, programmerare och företagsfolk samlas i Dublin för att diskutera Activisions kommande spel det närmaste halvåret. Mikael Hjalmarson rapporterar från den gröna ön.



TIBERIAN SUN

24 Tiden som är kvar innan det släpps går plågsamt långsamt, men vi har i alla fall den senaste informationen och de senaste bilderna. Håll ut...

SVENSKA PC GAMER

Nummer 21 September 1998

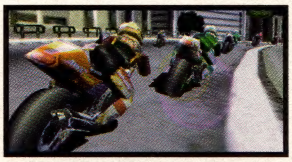
På Gång!

12 **MOTO RACER 2**
Snygg uppföljare till motorcykelspelet.

14 **BLACK & WHITE**
Lionheads skapelse börjar ta form.

18 **TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS**
Medeltida realtidskrig från grabbarna på Cavedog.

20 **ALIEN VS PREDATOR**
Det finns en marinsoldat också, men han är inte lika häftig.



SENASTE NYTT OM...

22 **ALPHA CENTAURI**
Vi har provat *Civilization II*:s riktiga uppföljare.

24 **COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN**
Årets största spel blir något i hästväg.

26 **SIMCITY 3000**
Det både var och är före sin tid.

28 **MESSIAH**
Ta på dig blöjorna och driv män i fördärvet.



FASTA AVDELNINGAR



5 **LEDARE**

30 **NYHETER**
Sin, X-Com: Alliance, People's General, Close Combat 3, Clan9 vs DR, Dungeon Keeper II m fl.

34 **TÄVLING!**
Tävla och vinn fina priser!

38 **SPECIALRAPPORT**
Activate 98 - Activision presenterar nyheter.

42 **ARTIKLAR**
Tomb Raider III
Lara Crofts återkomst.

50 **LÄSVÄRT**
Steve Jackson skriver om arbetet med *Black & White*.

52 **TOPPLISTAN**
Kolla in vilka spel som toppar, och vilka som floppar.

90 **SPELFUSK**
Sidorna för gamers helt utan samvete.

96 **OCENSURERAT**
En chans att göra din röst hörd.

98 **NÄSTA NUMMER**
Ryktet säger att nästa nummer blir ännu bättre.

GUIDER

78 **UNREAL DEL 1**
Den första delen i vår fantastiska genomgång.

84 **STARCRAFT DEL 2**
Den här månaden lär vi ut Protoss-taktik.

DENNA MÅNADS RECENSIONER

54 **Final Fantasy VII**
58 **House Of The Dead**
60 **Conflict Freespace**
64 **Commandos: Behind Enemy Lines**
68 **The X-Files Game**
70 **Hardwar**
72 **MAX 2**
76 **Heart Of Darkness**



House Of The Dead - sid 58

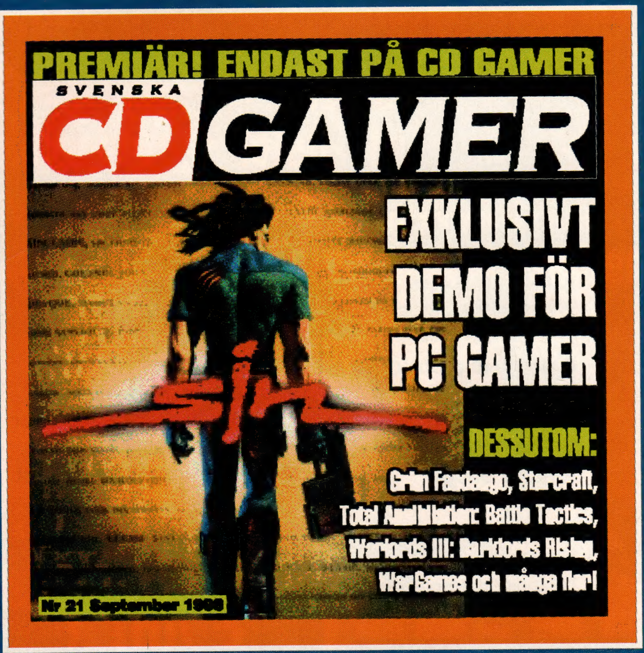


Commandos: Behind Enemy Lines - sid 64

CDGAMER

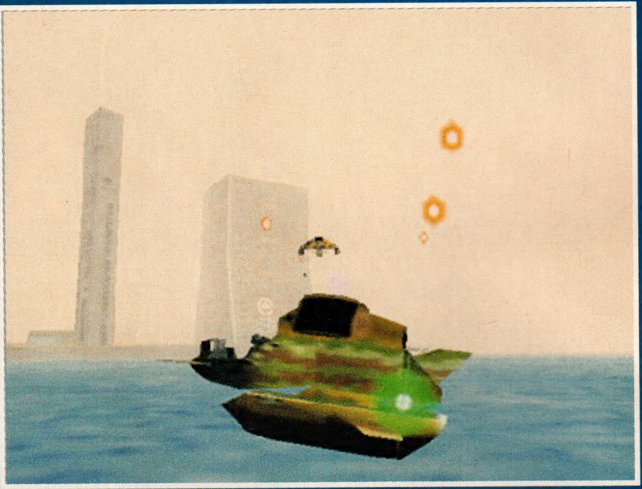
Det efterlängtade *Grim Fandango* spelar första fiolen den här månaden, vilket säkert gläder många. Birollerna är inte heller dåliga - kolla särskilt in *Hardwar*, *Starcraft* och *Sin*.

CD GAMER I WINDOWS





Det här är huvudmenyn, från vilken du kan installera och spela alla demos och sharewarespel. När du har fått igång CD Gamer får du via den här skärmen tillgång till alla stora demos, resten av CD-skivan, eller Gud förbjude, en väg tillbaka till Windows.



HARDWAR

GREMLIN INTERACTIVE
Pentium 166, 16 Mb RAM, Windows 95

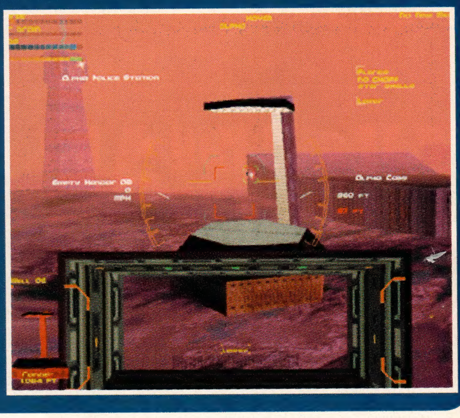
En exklusiv möjlighet att uppleva den här 90-talsversionen av den klassiska rymdhandelssagan Elite. Den stämningsfulla musiken finns inte med här, tyvärr, men man kan fortfarande idka byteshandel och flyga runt på planeten.

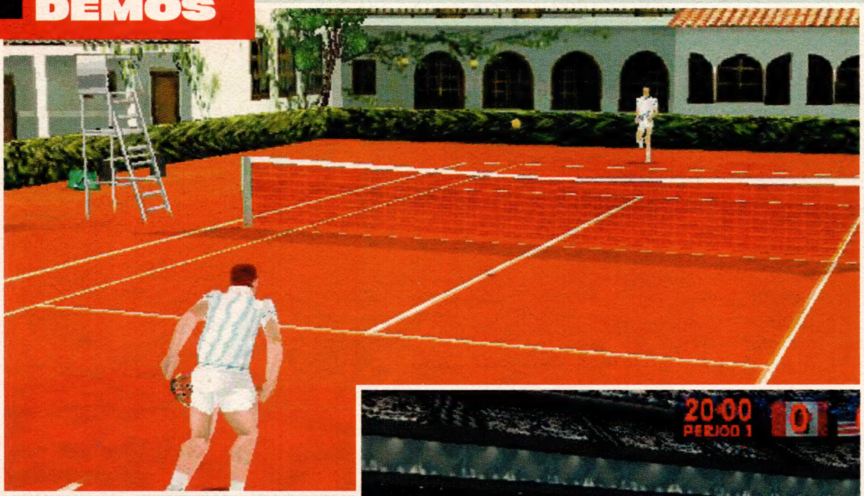
KONTROLLER:
Pil ner - Nos upp
Pil upp - Nos ner
Höger-/vänsterpil - Sväng vänster/höger
X - Thrust fram
Z - Thrust bak
Backspace - Max fram
Return - Stanna
Höger Shift - Bak max

VAPEN:
Mellanslag - Avfyra valt vapen
Q eller W - Växla vapen
T - Målsök i mittsikte
F - Flare
R - Chaff
S - Starshell
Y - Välj nästa fordon i radarn

BLANDAT:
M - Meddelandesystem
N - Navigeringssystem
I - Infrarött nattsikte
H - HUD-funktion
C - Chat
Esc - Återgå till konsol

KAMEROR:
F1 - Cockpit
F2 - Utvändig
F3 - Mål
F4 - Jakt
Insert (Num) - Pan vänster
Delete (Num) - Pan höger
Page down (Num) - Pan neråt
Page up (Num) - Pan uppåt
+ (Num) - Zooma in
- (Num) - Zooma ut









ACTUA ICE HOCKEY
GREMLIN
Pentium 166, 16 Mb RAM, Windows 95

Spela en vänskapsmatch mellan Kanada och USA.
Kontroller:
Piltangenter - Riktning
. - Passa
, - Skjut
. - Välj spelaren närmast pucken
/ - Turboboost

GAME, NET & MATCH
UBI SOFT
Pentium, 166, 16 Mb RAM, Windows 95

Återupplev Wimbledon med den här spelbara demon från Ubi Soft. Välj själv om du vill äta jordgubbar och dricka champagne. Pannband är dock ett krav.

STARCRAFT
BLIZZARD
Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95

Shareware-version av det futuristiska RTS-spelet *Starcraft*. Den innehåller single- och multiplayer-spel, demouppdrag och en rejäl tipssektion för nybörjare.

KONTROLLER:
Kontrollen är nästan identiskt likadan som den i *Warcraft II* om det spelet är bekant. Om inte, följer här några exempel:
Vänsterklick - Action
Högerklick - Flytta enhet
Vänster + dra - Välj enhet eller byggnad
Nedre högra panelen - Bygg eller uppgradera
Ctrl + 1-9 - Gruppera dina enheter
1-9 - Hämta tillbaka en tidigare bestämd grupp
Håll Shift och klicka - Tilldela vägpunkter eller gör en byggkö på upp till fem order

Det grundläggande målet med demon är att skapa så mycket oreda som möjligt - bygg några enkla enheter och skicka in de tillverkade enheterna i döden.

TA: BATTLE TACTICS
CAVEDOG
Pentium 133, 16 Mb RAM (24 rekommenderas), Windows 95

Om du har fått nog av Cavedogs oändliga ström av nya enheter, kanske vi kan intressera dig för några nya kartor att använda dem på. Det är precis vad som väntar dig i den här demon. Du behöver 3.0-patchen för *TA*.

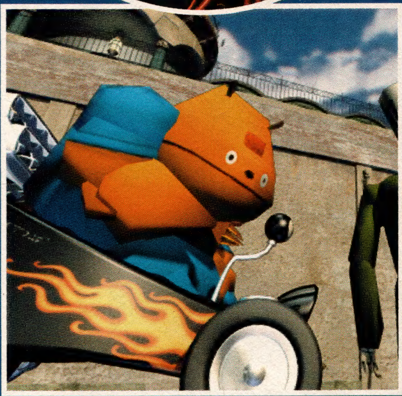
WARLORDS III
RED ORB
Pentium 75, 16 Mb RAM, Windows 95

I den här demon ingår en fullt spelbar karta för fyra spelare. Alla spelfunktioner finns med och det finns inte heller några tidsbegränsningar. Bra, va?









GRIM FANDANGO
LUCASARTS
Pentium 133, 16Mb RAM (24Mb rekommenderas), Windows 95

Det här kommer att bli 1998 års äventyrsspel. Vi är mycket stolta över att kunna ge våra läsare chansen att prova på en stor spelbar demo, innan ni traskar iväg och köper spelet.

KONTROLLER:
Piltangenter - Riktning
Shift & Pil upp - Spring
E - Undersök
I - Inventarielista
4 & 6 (Num tang) - Bläddra igenom inventarie
Return - Använd föremål/prata med figur/lägg inventarieföremål i handen
P - Plocka upp föremål/lägg tillbaka föremål i inventarielista
Del (Num tang) - Titta på närbeläget föremål
Esc - Skippa cut-scenes
Pause - Pausa
Alt & X - Avsluta spelet
Ctrl & B - Gammakontroll



WINDOWS 95-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

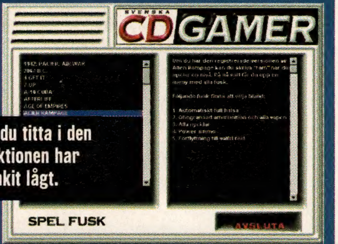
Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ut tidigare nummer av PC Gamer.



Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.

PROBLEM?

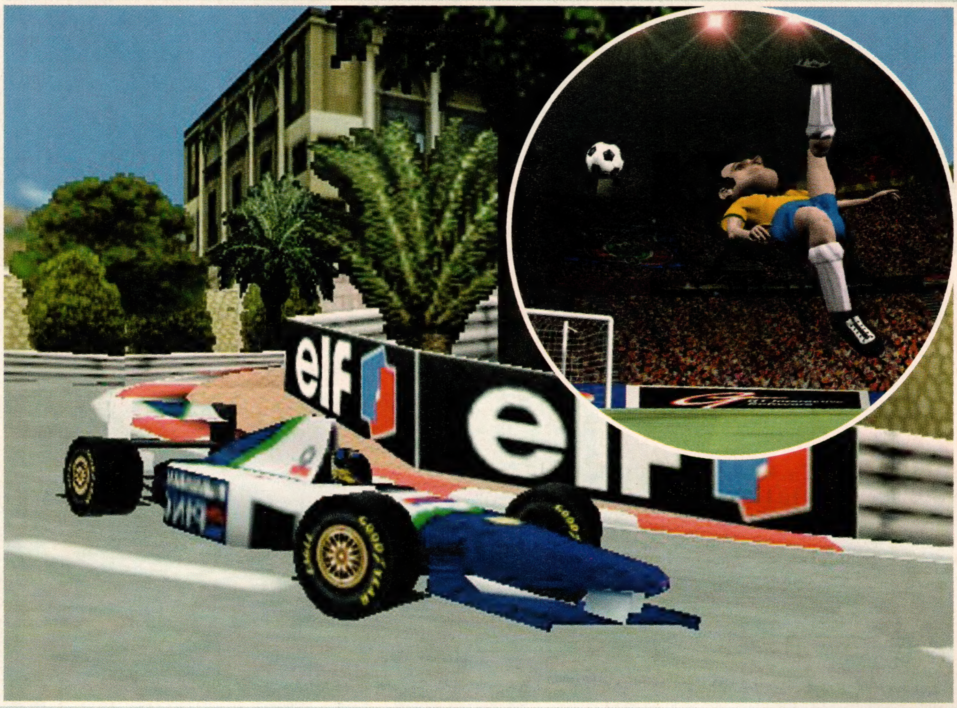
Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. Tillsammans med den nya skivan bifogar vi ett frankerat returkuvert där vi vill att ni returnerar den defekta skivan. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

WWW.DATA. MEDSTROMS.SE/ KUNDTJANST/CD/

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.



SENSIBLE SOCCER 98

SENSIBLE SOFTWARE

Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95

Spela en kort halvlek i den här spelbara demon av *Sensible Soccer 98*. Gamepad eller joystick rekommenderas varmt.

KONTROLLER:
Piltangenter - Riktning
Ctrl - Action

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX

MIDAS

Pentium 166, 16 Mb RAM, Windows 95, joystick

Ett snabbt lopp på Imola-banan i den här nya F1-racern. Demon kräver en DirectX-kompatibel joystick.

BHUNTER

INTERACTIVISION

Pentium 133, 16 Mb RAM, Win95

BHunter utspelas i framtiden. Städerna har växt enormt. Ett slags svävare har ersatt de bilar vi är vana vid, och prisjägare har tagit över polisens jobb, då brottsligheten har ökat lavinartat. Du är en sådan prisjägare, och tjänar ditt levebröd genom att jaga brottslingar genom staden.

EUROPEAN AIR WAR

MICROPROSE

P133 med 3D-kort (P166 utan), 32 Mb RAM, Win95

Uppföljaren till *1942: Pacific Air War* utspelas även den under Andra Världskriget. Här kan du försvara södra England från tyskarnas bombflyg, utkämpa flygstrider över Frankrike eller eskortera bombflyg in över Tyskland. I den fullständiga versionen kommer det att finnas tjugo olika flygplan både från England, USA och Tyskland.

I uppdragen ingår upp till 256 plan i luften samtidigt, och man har även tillgång till klassiska filmsekvenser.

XENOCRACY

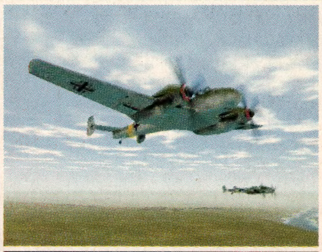
GROLIER

Pentium 166, 16 Mb RAM

Groliers strids/strategispel i rymden blev inte så bra som vi hoppades, men det finns fortfarande gott om heta laserstrider. Ha så kul.

KONTROLLER:
Joystick - Riktning
Esc - Gå ur spelet
Pause - Pausar spelet
H - Hjälpskärmen
B - Genomgångsskärmen
+ - Ökar throttle
- - Minskar throttle
Backspace - Max throttle







8 - Matchar målets fart
9 - 33% throttle
0 - 66% throttle
S - Genomsnittlig styrka
L - Låser systemen på aktuell inställning
O - Återställer alla system till fyra block. Extra kraft går till reserven.
W - Kolla igenom vapensystemen (även joystick knapp 2 och höger musknapp)
\ - Avfyra vapen (joystickknapp 1 och vänster musknapp)
Enter - Skicka iväg lockbete
T - Växla mål
G - Lås på närmaste mål
J - Lås på närmaste fiende

WARGAMES
MGM
P133, 16 Mb RAM, Win95

Det är 20 år efter att filmen utspelades. NORAD förlitar sig nu på att superdatorer ska sköta försvaret. I ett topphemligt projekt har den militära superdatorn, WOPR, omprogrammerats för att skapa intelligenta vapen som tar bort den mänskliga faktorn ur alla krig. När du hackar dig in märker du snart att du har startat ett krig med WOPR:s futuristiska styrkor. Det blir upp till dig att förhindra att datorn tar till kärnvapnen.

RECOIL
VIE
P166, 32 Mb RAM, Win95

Här får du chansen att köra en riktig värsting till stridsvagn. XB-80 är en av framtidens mest effektiva stridsvagnar. Den är gjord i ett väldigt lätt material som även ger ett bra skydd. XB-80 kan bland annat sväva över marken för att ta sig över farliga landområden (t ex lava och kvicksand), och dessutom kan den ta sig fram såväl på som under vattenytan.

MS BASEBALL 3D
MICROSOFT
P133, 16 Mb RAM, Win95, 3D-kort

Efter att ha legat i hårdträning och lirat brännboll hela sommaren, är det nu dags för att prova den amerikanska varianten. WizBang Software och Microsoft har använt sig av avancerad 3D-grafik och motion capture för att skapa största möjliga närvarokänsla. Precis som vanligt utlovas även avancerad AI.

F-SECURE ANTI-VIRUS 4.01A
DEMOVERSION

På PC Gamers medföljande CD-ROM-skivor till nr 20 Juli 98 fanns det tyvärr 3 filer som var infekterade av ett virus. Anledningen till att viruset inte upptäcktes av oss berodde på att det vid produktionstillfället inte fanns något skydd mot detta virus. Namnet på viruset är Win95/Marburg och det infekterar exe- och scr-filer. Marburg aktiveras tre månader efter den första infektionen. Om en infekterad applikation exekveras exakt samma timme som den ursprungliga infektionen, visas Windows standardikon för fel (rött kors i en vit cirkel) var som helst på skärmen. Viruset har smittat följande filer på CD Gamer 1 och 2:
CD 1:
SHARE\3DJONG\M3DJONGG.EXE
CD 2: PATCHAR\QUAKE2\Q2-315-X86-FULL.EXE
SPEL\KKND2\DIRECTX\DDHELP.EXE
OBS! HAR DU INTE ÖPPNAT NÅGON AV DESSA FILER, HAR DU HELLER INTE SMITTATS AV DEM.
Observera att F-Secure Anti-Virus 4.01a måste installeras två gånger för att upptäcka Marburg-viruset.













SIN
ACTIVISION
P166, 32 Mb RAM, Win 95

Exklusivt för PC GAMER!
Du spelar överste John R. Blade, ledare för HardCorps. Din uppgift är att sätta stopp för SinTek Industries, som styrs av den vackra men livsfarliga biokemisten Elexis Sinclair. I smyg släpper hon ut ett gift som påverkar människornas DNA-massa. Hennes mål är att skapa en armé av mutanter, med vilken hon sedan kan ta över världen. Hur spelet slutar beror på dina beslut. Allt du gör i ett skede påverkar uppdragen längre fram.

Sin baseras på en omarbetad version av *Quake II*-motorn. Spelet innehåller sex uppdrag och 24 nivåer.

När det gäller den tekniska biten innehåller Sin 3D-miljöer i 16-bitars färg, färgat ljus, massor av futuristiska vapen och avancerad fiende-AI. Givetvis finns flera multiplayer-alternativ, och man kan spela som antingen John Blade, hans kompanjon J.C eller den farliga Elexis Sinclaire.



Även i multiplayer ser det bra ut.



En första titt på...

MOTO RACER 2

Moto Racer var ett hyggligt racingspel och nu har Delphine gett sig i kast med uppföljaren.

Av ANDERS BJÖRLIN



Två nya Yamaha-motorcyklar, nya miljöer och diverse andra förbättringar i *Moto Racer 2* verkar kunna göra det till en värdig efterföljare.

Åtta spelare lokalt eller över Internet och fyra på splitscreen.







Moto Racer 2 låter dig skumpa fram mellan minareter och dadelträd på Saharabanan. Ett välkommet tillskott i uppföljaren till förra årets lysande arkadracer.



NYLIGEN besökte vi Delphine Software i Paris där vi tittade på *Moto Racer 2* och vad det har att bjuda racingentusiasterna på. *Moto Racer,* som dök upp förra sommaren, var ett av de få lyckade motorcykelspelen förra året och det gav definitivt mersmak, även om det lämnade utrymme åt förbättringar. Vad har då Delphine haft för sig sedan dess?

Helt klart är att det främst är de grafiska förbättringarna som Delphine har lagt ner tid på, för i grund och botten är det snarlikt föregångaren. Det som gjorde att vi gillade *Moto Racer* var att det hade en skön arkadkänsla och förmedlade fartupplevelsen på ett suveränt sätt. I uppföljaren har man behållit arkadstilen, men ändå jobbat på att öka realismen. Detta kan verka motsägelsefullt, men det vi såg hos Delphine såg trevligt ut; linsreflexer, ommodellerade motorcyklar, snyggare texturer, realtidsljus på banor och motorcyklar och lite annat smått och gott.

NYA HOJAR

I *Moto Racer 2* får du åtta fördefinierade motorcyklar att välja på. Bland dessa hittar du bl a två helt nya, autentiska monstermaskiner från Yamaha, som slutit ett avtal med Delphine om rätten att använda deras två nya modeller av årsmodell 99. Godis för alla MC-älskare med andra ord. Banorna då? Åtta stycken finns det med fyra olika landskapsteman som appliceras på varje bana så att du totalt får 32 banor att flänga runt på. Du kommer att kunna välja mellan vanlig Grand Prix-miljö (dvs läktare, reklamskyltar, hus, depåer och allt det andra som hör till) och en snygg regnskogsmiljö med lianer, mayatempel och hängbroar. Du har också möjlighet att köra ökenrace i Nordafrika med omgivningar som oaser, marknader och små byar, samt en lantlig miljö som hämtats direkt från Bretagne, dvs norra delen av den franska Atlantkusten. Allt detta kan sedan kombineras med snö, regn, sol, dag och natt. Det vi såg av banorna såg mycket läckert ut och bör fungera bra.

BÄTTRE AI

Delphine var inte helt nöjda med AI:n på motståndarna i *Moto Racer* så detta har förbättrats i *MR 2*. Delphine har dessutom tagit hjälp av en fransk motocross-mästare för att kunna åstadkomma bättre animationer på både förare och motorcyklar.

Multiplayer då? Jodå, även här ser det bra ut. Åtta spelare på lokalt nätverk eller över Internet och fyra på splitscreen. En liten finess i Internetspelet är att om du saknar den bana som värddatorn kör så laddas den ner automatiskt till din dator, dock bara tillfälligt.

En liten besvikelse är att systemkraven verkar ha skjutit i höjden - Delphine rekommenderar P2/266 och Voodoo2-kort... PCG

MOTO RACER 2 VINNER LOPPET EFTERSOM...

- ***Moto Racer* var den bästa arkadracern.**
- **Du kan köra genom en ångade djungel mitt i natten.**
- **Delphine vet vad de håller på med, till skillnad från många andra.**
- **Feta motorcyklar är alltid, alltid rätt.**

Utvecklare	Delphine Software	**Hur komplett**	90%
Utgivare	Electronic Arts	**Releasedatum**	24 September

”Den värld du befinner dig i

En första titt på...

BLACK AND

Peter Molyneux återvänder till den gudssim-genre han var med om att skapa.

Av JAMES FLYNN



Det är så här Lionhead räknar med att *Black and White* kommer att se ut när det är klart.



En jätte – genom vilken dina handlingar påverkar befolkningen – tornar upp sig över en by.



innehåller 5 000 karaktärer indelade i åtta stammar."

WHITE



En tidig teckning som visar en av 5 000 olika karaktärer i *Black and White.*

Black & White

"JAG vill inte att du ska döma *Black and White* innan jag har beskrivit det," säger en ovanligt orolig Peter Molyneux. Några minuter senare står det klart varför Bullfrogs och Lionheads skapare vill ha det på det sättet.

När *Black and White* släpps nästa sommar kommer det att vara unikt. När du börjar spela kommer du av misstag att invadera Nirvana, och din blotta närvaro förstör den världen. Iskallt svarar spelet på hur du anpassar dig till dess ideal. Det kommer att kvantifiera dina känslor när du spelar, kategorisera dina handlingar som antingen onda eller goda - ett unikt spelinslag som har utvecklats av Tim Rance, en som jobbar på Lionhead, och som har filosofiexamen. I *Black and White* kommer det inte att finnas några ikoner, och alla som spelar - även om de är identiska tvillingar - kommer att få se olika världar som kretsar kring deras personlighet och stämning.

Läser ni fortfarande? "Det här spelet har jag drömt om att göra i flera år," förklarar Molyneux, och lättar äntligen lite på förlåten till det "hemliga projekt" han har jobbat deltid med sedan han började med *Dungeon Keeper*. "Det är det klart mest ambitiösa spel jag någonsin har planerat - du skulle knappt tro mig om jag berättade vissa saker." Molyneuxs dröm är att återskapa fantasier, oavsett hur otroliga de är, men *Black and White* höjer ribban när det gäller ambition och systemkrav. "Mina spel har gradvis blivit mer fokuserade," förklarar han. "Från *Populous* till *Powermonger* till *Theme park* till *Dungeon Keeper* - de har alla försökt återskapa ett mindre område mer detaljerat. I *Black and White* siktar vi på att skapa en massiv värld med mer krångligheter än någonsin."

Det är inte någon lätt uppgift. Den värld du befinner dig i kommer att innehålla inte mindre än 5 000 unika karaktärer uppdelade i åtta olika, traditionella jordstammar (azteker, tibetaner etc). Alla de här människorna har omkring 200 attribut - det exakta antalet har inte bestämts ännu - som styr deras dagliga beteende och bestämmer hur de reagerar på sociala händelser, klimatförändringar, miljön och på dig. Du spelar en häxmästare som i grunden är kraftlös men som skaffar energi genom att dyrkas av invånarna. Det är upp till dig att försöka konvertera de här folken, stam för stam, på vilket sätt som helst. Locka dem, hota dem, ge dem presenter, muta dem, skydda dem eller tänk ut andra strategier - det här är grunden i spelet, eftersom du tävlar mot andra trollkarlar som har samma mål. Den som rekryterar alla blir envåldshärskare, men det är svårt eftersom stammarna också tävlar om deras lojalitet.

Precis allt du gör analyseras av spelet. Din framgång beror på om du gör onda eller goda saker. Världen kommer att kretsa kring hurdan din personlighet är, så om du är grym kommer din bas att långsamt förvandlas till ett mörkt citadell. Dina handlingar skickas till folket via spells och en enda avatarliknande jätte vars utseende speglar din personlighet.

Om du fortfarande hänger med inser du att *Black and White* är ganska abstrakt. Du måste stryka befolkningen medhårs, få dem att tycka som du och kanalisera deras kollektiva kraft till något du kan dra nytta av.

PETERS PRINCIP

Molyneuxs arbete (och Bullfrogs titlar i allmänhet) har alltid varit tekniska underverk och *Black and White* för det till nya höjder. Världen utvecklas just nu, men planen är att man ska kunna zooma in från rymden till minsta detalj utan att tappa i skärpa. Motorn kan justera modellernas detaljrikedom beroende på hur långt borta de är. Det här kompletterar miljömappningen, dynamiskt modellerat vatten och några andra trick vi inte har sett förut.

"Till exempel," förklarar en gestikulerande Molyneux, "håller alla på med fogging nu. Vi går ett steg längre och får bort fokuseringen från polygonerna i bakgrunden. När du tittar på en person är bakgrunden nästan oidentifierbar- vi kan skapa överlägsna effekter snabbare genom att göra polygonerna suddiga."

I ett spel där karaktäriseringen är så viktig är det inte alltid som det räcker med välutvecklade polygoner. Det är här som några av världens bästa kodare - det skandinaviska demonätverket - kommer in. De har övertalats att ta fram ett distortionssystem för pixlarna, vilket ger alla karaktärer ett mer "köttigt", organiskt utseende.

Det kan vara en sista teknisk utveckling som visar sig vara den viktigaste. Jonty Barnes, som också jobbade med *Dungeon Keeper*, håller just nu på med ett system som gör det möjligt för spelarna att kasta diverse spells med olika effekter baserade på musens rörelse. Genom att föra den framåt när dina följeslagare tillber ett eldtempel gör kanske så att ett vanligt eldklot far fram över landskapet, medan en cirkelrörelse runt en grupp skelett ger dem tillräckligt kraft att kasta egna eldklot. Han har precis börjat kolla på det här systemet, men om det lyckas kan det starta en revolution bland speltillverkarna.

"*Black and White* är mitt viktigaste spel någonsin," avslutar Molyneux. "Det här är Lionheads första spel, och något som jag alltid har velat göra." Det låter som att man måste ta en närmare titt på det spelet. PCG



DÄRFÖR ÄR *B&W:S* FRAMTID LJUS...

- **Vi har aldrig sett något liknande.**
- **Peter Molyneux håller i rodret, fast besluten om att lyckas.**
- **Teknologin får det att vattnas i munnen.**
- **Alla får verkligen brottas med samvetet, och bestämma om man är ond eller god.**

Utvecklare	Lionhead	Hur komplett	35%
Utgivare	EA	Releasedatum	Sommaren 99

nordic games

postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad

Tel: 054-18 83 18

Fax: 054-10 16 50

Vi har öppet vardagar 10–19 och lördagar 11–15

- Sveriges lägsta priser.
- Två års garanti.
- 24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.

Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.

KÖPINFORMATION

- Alla priser i annonsen är inklusive moms.
- Inga andra avgifter än postens tillkommer. Detta är minst 58kr men max 99kr. Vid beställning av 4 eller fler spel blir det automatiskt hemkörning (99kr totalt).
- Löser du ej ut en försändelse debiterar vi 175-225 kronor. Hör av dig ifall du har beställt en vara men inte hinner lösa ut den i tid.
- En del titlar i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej släppta. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa åter kommer i lager. För att undvika detta; -ring in din order eller ange några reservtitlar vid beställning per fax/brev.
- 2 års garanti på nya spel och ett års garanti på alla begagnade spel.

BUTIK I KARLSTAD

Vi har i vår butik på Östra Torggatan 15 samlat det bästa ur vårt TV/PC-spels sortiment. Allt detta till samma låga postorderpriser. Vill du vara helt säker på att lagerhåller en viss vara innan du kommer så ringer du enklast 054-152448. Observera att det på detta nummer ej går att göra postorderbeställningar.

ÖPPETTIDER: Vardagar 12-18 Lördagar 11-15

SPELPROBLEM?

– Följande distributörer svarar gärna på frågor ifall du ej kan installera m.m. De kan även hjälpa till ifall du har kört fast i spelet. Öppettiderna för nedanstående nummer kan variera.

Electronic Arts (EA, EA-Sports, Bullfrog, Novalogic, Psygnosis, Hasbro) 08-594 106 80
Egmont Entertainment (Virgin, Sony, Ocean) 071-931 31 32
Sega och Bonnier (Telstar, Blizzard, Sega PC, Sierra, THQ) 08-600 51 71

HEMKÖRT INOM 24 H

– För dig som beställer något ur vårt sortiment kan vi erbjuda hemkörning till din dörr. Detta innebär att beställningen levereras med postens blåa företagspaket, vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant.

Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order. Vill du inte utnyttja denna tjänst skickar vi som vanligt mot brevpostförskott (A-post) (kostnad från 58kr)

OBS! Beställer du basenhetspaket så levereras ordern automatiskt med hemkörning.

Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.

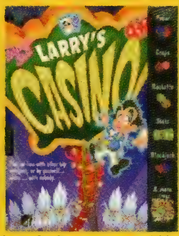
NYHETER PC/CD-ROM

SVENSKA RELEASER

Titel	Pris
Burnout: Dragracing Ch. (import)	449
Colin McRae Rally	379
Commandos	399
Delta Force	399
Dominion Storm	399
Dune 2000	399
Egypten	399
Half Life	ring
Israeli Air Combat	399
Jazz Jackrabbit 2	249
Larry Casino	229
Lockheed Martin's F16	399
Mig 29	399
Mortal Kombat 4 (import)	499
Moto Racer 2	399
Motocross Madness	ring
Need for Speed 3 Hot Pursuit	399
NHL 99	349
Police Quest SWAT 2	349
Sanitarium (import)	499
Sim City 3000	399
Tiger Woods 99	379
V-Rally	349
War Games	399
World of Combat 2000	399
X-Files the Game	399


Burnout: Dragracing Ch 449


Commandos 399


Larry Casino 229


Mortal Kombat 4 (imp) . 499

USA-IMPORT



Nordic Games express-importerar alla de senaste USA releaserna. Ofta släpps titlar 1-3 månader tidigare i staterna än Europa. Beroende på mycket varierande inköpspriser och valutakurser kan vi ej publicera priser i annonsen.

Ring alltid oss först om du vill ha det senaste först!

Titel	Pris
Baldurs Gate	ring
Chessmaster 6000	ring
Dawn of War	ring
Dune 2000	ring
F16 Agressor	ring
Fall Out 2	ring
Fox Hockey 99	ring
Great Battles	ring
IF/A -18E Carrier Strike	ring
Links LS 99	ring
MIA	ring
Newman Haas Racing	ring
Return Fire 2	ring
S.I.N	ring
Spearhead	ring
Starcraft Official Exp.Set	ring

Vi säljer endast importtitlarna t.o.m. de har officiell release i europa. Därefter tillhanda håller vi endast "svenska spel". All support av importspel sköts av oss (tel 054-188318).

Ordinarie titlar & tilläggsbanor

Titel	Pris
3D Ultra Minigolf	199
Addiction Pinball	249
Age of Empire	449
Ardennes Offensive	249
Atlantis det Försvunna Riket	299
Backpacker 2	359
Backpacker	129
Balls of Steel	299
Battlespire	249
Battletech: Mechcommander	399
Battlezone	399
Black Dahlia	349
Blackout	399
Bonniers Trafikskola	499
Burnout: Dragracing Ch.	449
C&C Red Alert Aftermath	159
C&C Red Alert Collector's P.	349
C&C Red Alert Counterstrike	169
Carmageddon Max Pack	299
Cart Precision Racing	399
Castrol Honda Superbike	399
Classic PGA Tour Courses	199
Classic TPC Tour Courses	199
Claw	299
Colin McRae Rally	379
Commandos	399
Conflict Freespace	299
Dark Omen	349
Deathtrap Dungeon	379
Deeper Dungeon	149
Diablo	299
Diablo Hellfire	199
Die by the Sword	379
Dink Smallwood	249
Doom Trilogy	199
Dreams	299
Drowned God	299
Dungeon Keeper	249
Dungeon Keeper Gold	299
F1 Racing	299
F15	379
Fall Out	329
Final Fantasy 7	399
Focus 98	559
Formula One 97	299
Forsaken	249
Fångarna på Fortet	299
Game Net & Match	299
Golf 4.0 98	399
Golf Pro	299
Grand Theft Auto	329
Havets Vargar	399
Heart of Darkness	399
Heroes of M&M (1+2 +addon)	379
Hexen 2 Missionpack	249
Hexplore	299
Holiday Island	299
Imperialism	249
Incoming	249
Incubation	299
Industry Giant	379
Jazz Jackrabbit 2	249
Jedi Knight	349
J. Knight Mystery of the Sith	229
Joint Strike Fighter	379
Kosmopolska	299
Körkortsprogrammet	399
Lands of Lore 2	349
Larry 7 - Love for Sail	349
Larry Casino	229
Larry Collection 1-6	249
Legacy of Time J. Project 3	399
Links 98	449
Longbow 2	299
Lula	299
M.A.X 2	349
M1 Tank Platoon 2	329
Madden 98	249
Manx T.T.	299
Mega Pack 8	399
Mega Pack 9	399
Men in Black	199
Micro Machines V3	349
Might & Magic 6	349
Monkey Island 3	249
Monopoly World Cup	349
Monster Truck Madness 2	399
Mortal Kombat 4	499
Motorhead	299
Myth the Fallen Lords	249
Nightmare Creatures	299
Nitro Raiders	249
Oddworld Abe's Oddysee	399
Overboard	379
Pandora Directive	299
Panzer Commander	399
Panzer General 2	349
PGA Oxfordshire	129
PGA Schloss Nippenburg	129
PGA Tour Classics Courses	199
PGA Tour Pro SWE	249
Pilgrim	349
Plane Crazy	249
Police Quest SWAT 2	349
Power Pack 2	399
Premier Manager 98	249
Pro Pilot	349
Prost Grand Prix	349
Quake 2	299
Quake 2 Mission: Juggernaut	149
Quake 2 Mission: Reckoning	299
Resident Evil	249
Riana Rouge	399
Riven Myst 2	399
Sanitarium	499
Screamer Rally	299
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries	399
Shadows of the Empire	299
Silent Hunter Comm. Ed	299
Sim Park	129
Ski Racing	349
Soldiers at War	349
Space Bar	299
Special Ops	349
Star Wars Monopoly	349
Star Wars Rebellion	399
Starcraft	299
Starship Titanic	349
Steel Panthers 3	349
Streets of Sim City	349
Sub Culture	399
Svenska Flygplan	299
Team Apache	349
Teazle	349
Tender Loving Care	299
Test Drive 4	349
Theme Hospital/S.C 2000	399
Third Millenium	349
TOCA Touring Car	349
Tomb Raider 2	299
Total Annihilation	249
Total Annihilation EXP	299
Total Heaven Pack	399
Triple Play Baseball 99	349
Ubik	349
Ultima Collection	379
Ultima Online	469
Ultima Online Gametime	349
Ultimate RPG Archives	299
Ultimate Soccer Manager 98	379
Unreal	379
Vangers	299
Warcraft 2 DL	349
Warcraft 2 Next 70 Levels	149
World Cup 98	299
2Worms 2	299
X Wing vs Tie Fighter	249
X-Com: Interceptor	399
X-Files the Game	399


Battletech: Mech Commander 399


Conflict Freespace 299


Final Fantasy 7 399


Forsaken 249


Incoming 249


Special Ops 349


Starcraft 299


Seven Kingdoms: Ancient

Budget/Klassiker

Titel	Pris
1942	129
1944	129
3D Ultra Pinball	199
Allied General	129
AH64D Longbow	129
ATF Gold	149
Backpacker 1	129
Beast & Bumpkins	149
Betrayal at Krondor	49
Caesar 2 Sierra	129
Cannon Fodder 2	129
Civil War	199
Civil War	169
Dawn Patrol Head to Head	169
Dawn Patrol	129
Duke Nukem 3D	199
Earth Siege	49
F22 Lightning	129
Fantasy General	129
Final Doom	149
Gabriel Knight	49
Grand Prix Manager	129
Grand Prix	129
Hexen	149
Hugo på Nya Äventyr	149
Inca	49
Links LS	249
Longbow Gold	129
Magic Carpet 2	69
Magic Carpet Plus	69
Master of Orion 2	129
Nascar	129
Navy Strike	99
Need for Speed 2 Sp. Ed.	149
PGA European Tour	99
Quake Resurrection Pack	199
Quake Replay	159
Rebel Assault 2	199
Screamer 2	129
Sensible World of Soccer	129
Sim Golf	129
Sim Isle	129
Sim Tower	129
Space Quest 4	49
Star Trek T.N.G.	129
Syndicate Wars	129
The Dig	199
This Means War	129
Tilt Pinball	129
Time Commando	129
Tomb Raider – Unfinshed Business	199
Toonstruck	129
Top Gun	129
Ufo	129
US Navy Fighters	129
USNF 97	129
Wing Commander 4	149
Virtual Karts	129
World Rally Fever	129
Worms United	129
X-Wing Collectors	189
X-Wing	129


Backpacker 1 129


Beasts & Bumpkins 149


Duke Nukem 3D 199


Hugo på nya äventyr 149


Need 4 Speed 2 Spec ed 149


World Rally Fever 129

BARNSPEL PC/CD-ROM

Backpacker Junior 359
Barbie Filmstudio 299
Barbie Leksaks Tryckeri 299
Barbie Modeatelje 349
Barbie Modeatelje tillbehör ... 129
Batman & Robin Moviebook 99
Beauty and the Beast 49
CROC 299
Fest i Mumindalen 149
Fångarna på Fortet 299
Herkules Bildverkstad 299
Hugo Den Magiska Eken 299
Hugo på Farligt Uppdrag 299
Hugo på Nya Äventyr 149
Häst & Ponny Varsågod o. Rid .. 399
Häxan Hekla 69

IONA All världens Brädspel 199
IONA Kan du tänka dig 1 199
IONA Kan du tänka dig 2 199
IONA Kan du tänka dig 3 199
IONA Barnens räknepark 199
IONA Nummerhjältarna 199
IONA Mias Mattehus 199



Fest i Mumindalen 149

IONA Mupparna: Läsa & Ljuda ... 199
IONA Mupparna: Vi börjar läsa . 199
IONA Tittis Lekstuga 199
IONA Vi gör en bok 199
IONA Villes värld 199
Jazz Jackrabbit 2 249
Lasse & Morgan i Sopköping 399
Lilla Sjöjungfrun Bildverkstad 249
Loranga Mazarin & Dartanjang .. 399
Lucky Luke 299
Magnus & Myggan 99
Nalle Puh och Honungsträdet ... 249
Pettson & Findus i Snickarbon . 399
Pinoccio 199
Pippi Långstrump 249
Pongo & de 101 dalmatinerna ... 349

Smurfarnas Skrivarverkstad 249
Spirou 299
Tamagotchi 249
Thomas & Tim 349
Tintin i Tibet 299
Toonstruck 129
Önskefisken 69



Fångarna på fortet 299

BESTÄLL minst 2 SPEL

– och välj ett av nedanstående utan extra kostnad!



Batman Moviebook • Betrayal at Krondor • Earth Siege • Inca • Magic Carpet 2 • NBA Live 96 • Sentient • Space Quest 4

BESTÄLL minst 3 SPEL

– och välj ett av nedanstående utan extra kostnad!



Addiction Pinball • Final Liberation • NBA Live 98 • NHL 98 • Syndicate Wars

KLASSIKER

– Återutgivna spel i CD-case 99:-/st

Beneath a Steel Sky 99
Cannon Fodder 99
Conspiract 99

Creature Shock 99
Dune 99
F-16 Fighting Falcon 99
F14-Fleet Defender 99
Falcon 3.0 99
Fields of Glory 99

Goal 99
Hand of Fate 99
Iron Assault 99
Kick Off 97 99
Lure of the Temptress 99
Manic Carts 99

Pizza Tycoon 99
Sensible Golf 99
Subwar 2050 99
The 7th Quest 99
Tilt Pinball 99



Cannon Fodder 99



Dune 99



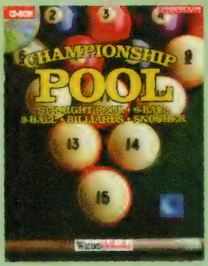
Pizza Tycoon 99



Subwar 2050 99

UTFÖRSÄLJNING!

Nedsatta fullprisspel. Först till kvarn...



Chamionship Pool 99



Formula One 199



Pinball Construction Kit 199



Redline Racing 199



Wing Prophecy 199

Abuse 69
Actua Golf 2 199
Actua Ice Hockey 199
Actua Soccer 2 199
Andretti Racing 199
Battleground Gettysburg 99
Championship Pool 99
Chasm the Rift 69
Chessmaster 3000 99
Conquest Earth 129
Crusader no Remorse 69
Dark Earth 99
Dark Reign 199
Dark Reign EXP 199
Extreme Assault 149
F22 Air D Fighter 199
Final Liberation 199
Formula Karts 99
Formula One 199
Frankenstein 49
G-Nome 69
G-Police 199
Geosmart 199
Grand Prix 2 199
Hexen 2 199
Int. Rugby League 49
Journeyman Project 69
Legacy of Kain 199
Magic the Gathering 199
Metal Rage 69
NBA Live 96 49
NBA Live 98 199
Netstorm 199
NHL 98 199
NHL Open Ice 99
NHL Powerplay 98 199
Nuclear Strike 199
Olympic Games+Soccer 149
Panzer Dragoon 69
Pax Imperia 2 199
Pinball Construction Kit 199
Postal 199
Pro Pinball:Timeshock 199
Realms of the Haunting 199
Redline Racing 199
Redneck Rampage 199
Reign of Terror 99
Reloaded 99
Roddy on the Road 69
Sentient 99
Shadow Warrior 149
Sherlock Holmes 2 69
Star Trek Klingon 199
S.Street Fighter 2 + pad 199
The Perfect General 49
Ultimate Race Pro 199
Upptäck Naturen 69
Uprising 199
Wing Prophecy 199
Wipe Out 2097 199
VR Powerboat Racing 199

Grafikkort, Joysticks & annan hårdvara

3D1 Blaster VooDoo2 12mb 2795
HK Gravis Gamepad Pro 349
HK Sidewin. Game pad 349
HK Gamepad 6 Interact 249
HK Powerpad Pad Pro Interact .. 349
Joystick - Cyclone 3D Interact 399
Joystick - Magnum 6 Interact .. 349
Joystick - PC Sabre Interact .. 249
Joystick - Mark 2 WCS 499
Joystick - Sidew.Force Feedback 1395
Joystick - Sidewinder Prec. Pro 695
Joystick - Phanter XL Mad Catz 399
Ratt, PowerWheel Interact 749
Ratt, Thrustmaster Formula T2 . 1095



Hk Gravis Gamepad Pro 349



3Dfx VooDoo2 12 Mb 2795

Beställningskupong – klipp ut och sänd in. Portofritt!

Titel	Pris	Reservtitlar:	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	
6.		6.	

Namn: ....

Adress: ....

Postnummer: .... Postort: ....

Tel: .... Målsmans sign. (o under 16 år) PGA8

Frankeras ej. Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

”Ett överflöd av detaljerad 3D-

En första titt på...

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Cavedog återvänder, fast beslutna att ge det pyrotekniska underverket innehåll.

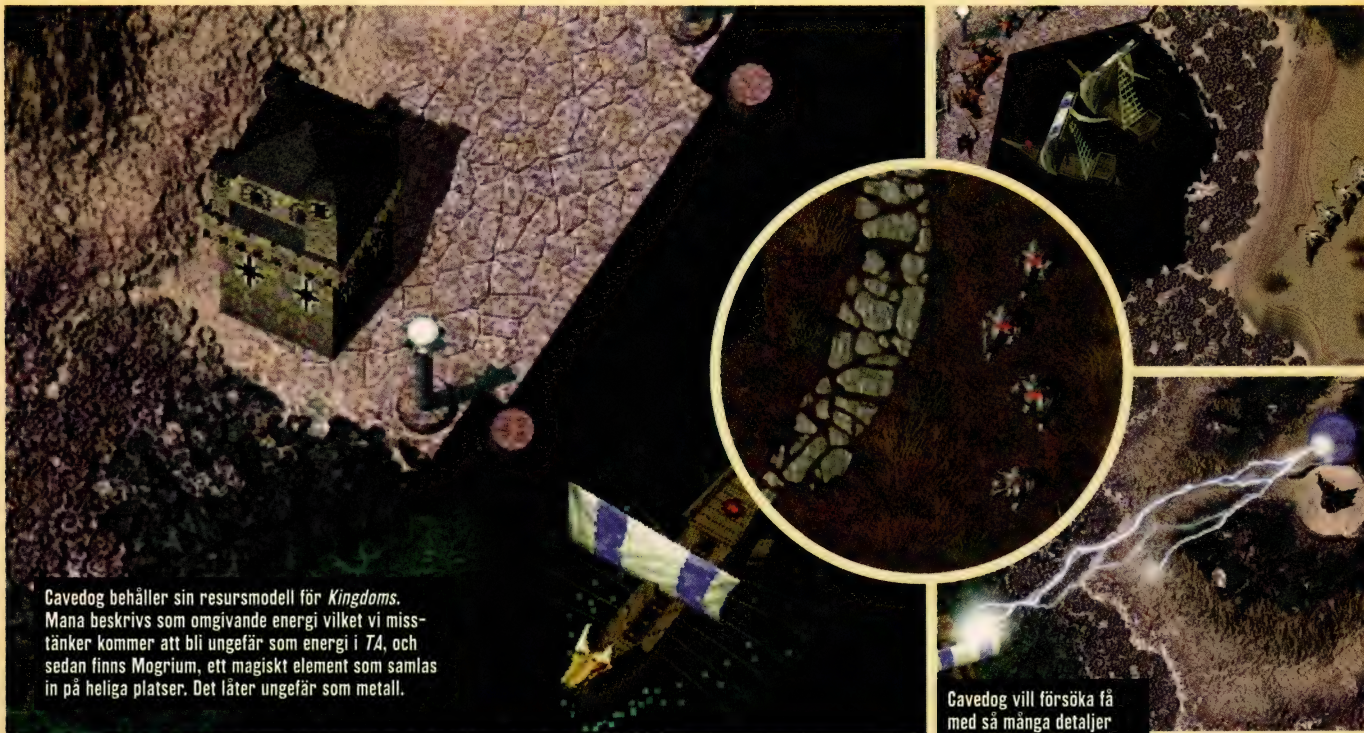
Av Mark Donald



Riddare, galeoner, odöda, bågskyttar, trollkarlar, monster, byar med härliga fält som bara väntar på att skördas; allt det här kommer att ingå i *TA: Kingdoms*. Och mycket, mycket mer.

TA 2 kommer att bli ett *Battlezone*-liknande 3D-opus. Enligt Cavedog tog det två år att göra *TA*, och *TA 2* kommer att ta lika lång tid.

terräng som överskuggar den högklassiga föregångaren."



Cavedog behåller sin resursmodell för *Kingdoms*. Mana beskrivs som omgivande energi vilket vi misstänker kommer att bli ungefär som energi i *TA*, och sedan finns Mogrium, ett magiskt element som samlas in på heliga platser. Det låter ungefär som metall.

Cavedog vill försöka få med så många detaljer som möjligt i *Kingdoms*. Små galärer har egna animerade åror som rör sig oberoende av varandra.

FÖRRA året gjorde alla av vikt ett strategispel i realtid. Det ryktas till och med om att systrarna Graaf jobbade med en "snabb och oerhört realistisk stridssimulering", samtidigt som alla kända utvecklare visade upp en aldrig sinande ström av *Red Alert*-kopior för en strategitörstande allmänhet. Hannah, Magdalena och resten av innefolket sysslar nu med 3D-shooters, men ändå håller ett nytt strategispel på att möta dagens ljus.

Trots den störtflod av titlar som kom ut var det bara ett par av dem som blev framgångsrika. Det mest lyckade av dem var *Total Annihilation*, som bländade alla med sin otroliga 3D-grafik. Överraskande nog var *Total Annihilation* Cavedogs första 3D-spel Inte illa. Nu är frågan vad de kan åstadkomma när de har fått lite träning?

Total Annihilation: Kingdoms lyder svaret på den nyss ställda frågan. När de nu har kommit upp i samma klass som *Red Alert* ska Cavedog försöka hugga tag i *Warcraft II*:s skalp med ett strategispel i realtid som frossar i medeltida grymhet och munskäggsprydda herrar som kastar blixtar omkring sig. Just det, Ljusets härskare ska försöka hindra Ondskans miniorer från att försänka jorden i ständigt mörker.

Det mest spännande i den här ganska intressanta helheten är att Cavedog planerar att befolka *Kingdoms* med fyra helt olika sidor som kommer att ha fyra unika spelstilar. Det var det spegelvända motståndet som gjorde många besvikna på *Total Annihilation*, och sedan dess har Starcraft kommit och visat hur mycket som kan åstadkommas med olika raser.

Clayton Kauzlaric på Cavedog berättar: "Tekniken och spelvärdet i *TA* var suveränt, men innehållet var nätt och jämnt tillräckligt. Det var vårt första spel, och jag tror att vi prioriterade rätt. Nu har vi en grund, ett publikunderlag och existerande teknik, nu kan vi koncentrera oss mer på innehållet och stämningen."

MOT ELEMENTEN

Mycket av det mystiska ordet "innehåll" hänger samman med Cavedogs önskan att fylla *Kingdoms* med karaktärisering. Räkna därför med grundläggande raser som baseras på Jord, Luft, Eld och Vatten. De delas även in i Goda och Onda, vilket även det påverkar deras agerande. Kauzlaric fortsätter: "De olika sidorna använder magi på olika sätt. De laglydiga raserna använder enbart sin magi till att läka och bygga. De använder den inte till jättelika attacker som kan jämna hela städer med marken, eftersom det skulle korrumpera användaren. Sådana problem har inte de onda. Kyrkogårdarna är tomma eftersom det finns zombies överallt och de använder sig till stor del av offensiva spells. Det borgar för en intressant balans mellan de båda sidorna då den ena bygger konventionella vapen som katapulter och liknande, medan den andra slår tillbaka med jättelika monster och förödande svartkonst. Och elementen indikerar vad som är deras starka sida."

Det kommer dock att bli färre enheter per armé än i det förra spelet. Det kommer att bli ungefär lika många totalt sett som i *TA*, fast den här gången är de uppdelade mellan fyra makter istället för två. Det gör att det inte finns plats för alla de meningslösa enheter som fanns i *TA*, och Cavedogs försök att förfina dem borde resultera i mer distinkta enheter med tydligare användninsområden. Downloadsystemet där nya krigsmaskiner introduceras via webben kommer också att fortsätta.

Med tanke på att ingen annan har kommit i närheten av *TA*:s motor känns det helt rätt att man använder den igen. En omarbetad version kommer därför att ligga till grund för *Kingdoms*. De tidiga bilderna ur *Kingdoms* är praktfulla i 16-bitars färg, och överfulla av detaljrik 3D-terräng som med lätthet överträffar den högklassiga föregångaren. Kauzlaric påpekar: "Det var så många saker i *TA* som vi ville förbättra, men när man arbetar med ett befintligt spel måste man använda befintliga bibliotek och texturer och så vidare. Nu har vi lagt undan allt det, och nu siktar vi på ett mer städat utseende. Vi ser vårt tidigare jobb som ett genrep. Det är det här vi verkligen vill göra."

Allt Cavedog har lärt sig av *TA* kommer att plöjas ner i *Kingdoms*. Det kommer t ex att bli av stor vikt att ta högt belägen mark eftersom bågskyttar och belägringsvapen når mycket längre då. Några sista ord från Kauzlaric: "Vi är mycket smartare nu och vet mycket väl vad det var som inte var så bra i *TA*. Det var vårt första spel. Vi längtar efter att visa vad vi har lärt oss sedan dess." PCG

KINGDOMS KOMMER REGERA EFTERSOM...

- **Man kommer att kunna byta ras som andra byter kalsonger.**
- ***TA:s* polygonmotor har nu 16-bitars färg och hårdvarustöd.**
- **Den omarbetade motorn är en garanti för snygga explosioner.**
- **Man kommer att kunna hålla på med de odöda. (Nej, inte så!)**

Utvecklare	Cavedog	**Hur komplett**	60%
Utgivare	GT Interactive	**Releasedatum**	Början av 1999

PÅ GÅNG!

”Varje karaktär måste, förutom



En första titt på...

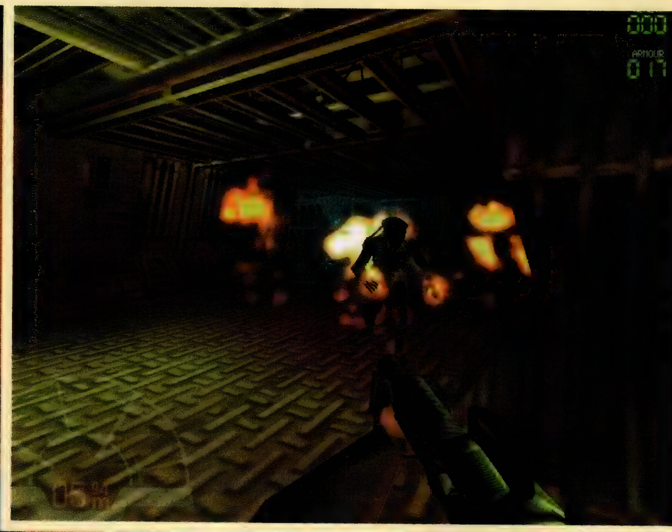
ALIENS VS PREDATOR

Aliens och Rovdjur och Marinsoldater. Kom och plocka.

Av MATTHEW PIERCE



Aliens är egentligen fredsälskande bestar, som provoceras av Rovdjurets attityd.





(Nedan) Någon har ätit en magisk svamp.



(Ovan) Den bastanta marinsoldaten poserar - fast egentligen döljer han en fläck på uniformen.



att hålla sig vid liv, även slutföra ett eget unikt uppdrag."

FOX Interactive lyckades inte få med den tredje protagonisten, och titeln på deras blodbad i första person stämmer inte riktigt. De riktigt petiga skulle nog vilja kalla spelet *Aliens vs Predator vs Bloke*. Fox insåg snart att ett sådant namn skulle bli lite väl klumpigt, och befarade att det skulle påverka försäljningen av de ofrånkomliga lunchboxarna i plast.

Aliens vs Predator delar finurligt nog namn med ett spel som ni kanske kommer ihåg orsakade viss uppståndelse på Ataris numera insomnade Jaguar-konsol. Där den versionen (2D-grafik och enkla kartor) lånade friskt från *Doom*, har utvecklarna nu följt med i tiden i och med den nya versionen. Den har sneglat åt *Quake II*, och det finns även med några *Descent*-liknande inslag för sakens skull.

UNIKA UPPDRAG

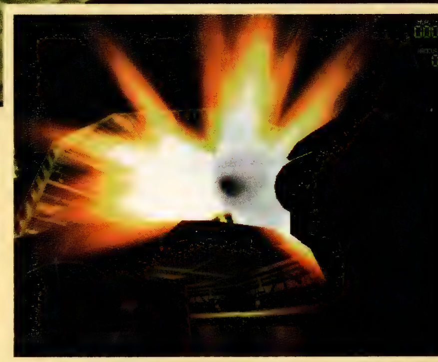
I grunden är *AvP* ett stridsspel i 3D - jaktmarken är här ett nätverk av organiska korridorer, tunnlar och viadukter, där de tre olika raserna gnabbas med varandra. Varje karaktär - Alien, Predator och Marine - skiljer sig tillräckligt mycket åt för att det ska krävas olika spelstrategier. Varje karaktär måste, utöver att hålla sig vid liv, även slutföra egna unika uppdrag.

Det är den underliggande handlingen i de fyra filmerna (där företag och militären intresserar sig för aliens för att få reda på mer om biologisk krigsföring) som utgör bakgrunden för spelet. Ett förstört forskningslabb är skådeplatsen där aliens rymmer, rovdjuren bryter sig ur det tillfångatagna skeppet, och för den olycklige marinsoldaten gäller det helt enkelt att försöka överleva och sätta igång labbets självförstörelsemekanism.

Precis som vanligt höll Fox länge sitt nya spel hemligt, men så småningom visade man upp det på Electronic Entertainment Expo (E3)



"Rosta dem. Det är det enda säkra." Eftersom det saknas atombomber får man ta till eldkastaren. Synd.



för några månader sedan. Efter att ha lagt våra klåfingriga labbar på det kan vi konstatera att AvP inte bara är långt mer färdigt än vad många trott, och även att det kommer att bli ett av de bättre spelen i den kommande kampen mellan shooters i första person.

DET ÄR SLUT NU

Det verkar vara mest spännande att spela som marinsoldat, trots att det inte är den tuffaste av de olika karaktärerna. Utrustad med en rörelsespårare (överförd på ett perfekt sätt, och bidrar till att göra det hela mycket spännande) och en bildförstärkare (som hjälper till att se Rovdjuret i det halvgenomskinliga tillståndet), är det viktigt att leta reda på vapen så fort som möjligt. Sedan är det dags att säkra områden och spärra gångar. Det är även av yttersta vikt att hålla utkik efter motståndarna.

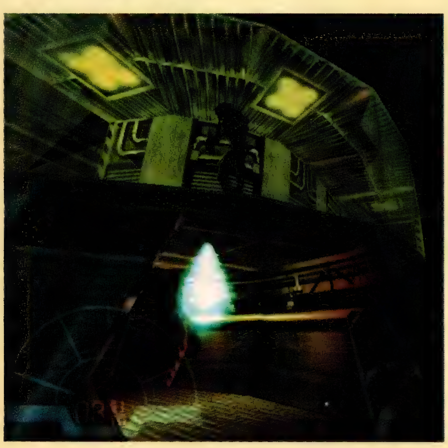
Rörelsespåraren - vilken visar andra varelser som blinkande pluttar på en 2D-radar - är inte exakt, eftersom aliens kan färdas i gångar över dig innan de går till attack. Det är ingen mening att öppna eld på nära håll, eftersom deras dödliga blod sprutar åt alla håll och kanter när de träffas. Det finns bokstavligen hundratals motståndare per nivå - aliens anfaller oftast gängvis - och det är mest spännande att spela som marinsoldat.

När man spelar som alien är det inte riktigt lika spännande, men det går mycket fortare. Här kan du rusa uppför väggar och ta dig upp i tak, innan du hoppar ner på dina intet ont anande motståndare. Som motvikt till din överlägsna fart måste du förlita dig på svans, klor och syrasaliv som vapen i närstrider. Under spelets gång ökar kraften, och till sist är Alien den mest kraftfulla karaktären.

När det gäller Rovdjuret har omarbetningen till *AvP* gjort att Predator ser bättre ut än vad det kanske har rätt att göra. Det halvgenomskinliga kamouflage och den infraröda syn det använder har implementerats på ett superbt sätt, och i axelkanonen har det den eldkraft som behövs.

Karaktäriseringen står i fokus, men de som vill ha fantastisk grafik och intelligent nivådesign verkar också få något att gotta sig åt. *AvP*, liksom *Quake II*, är uppbyggt så att man kan ta sig tillbaka till tidigare nivåer för att slutföra olika uppdrag. Förhoppningsvis innebär inte det här att man traskar omkring i karga landskap på jakt enbart efter nycklar - något som *Hexen II* led av.

Grafiken håller också högsta klass. Stämningen från filmerna har återskapats med stor detaljrikedom, från labbets mörka, blöta miljöer till karaktärernas oerhört detaljrika texturmappade polygoner. *Aliens vs Predator* verkar bli ett av de mest stämningsfulla actionspelen på länge. Det är inte så illa, med tanke på att det släpps inte alltför länge efter *Unreal*.



ALIENS VS PREDATOR SPOTTAR SYRA EFTERSOM...

- **Man kan spela som Alien, Marinsoldat eller Rovdjur, vilket ger möjlighet att återskapa klassiska filmögonblick när helst andan faller på.**
- **Karaktärerna har alla olika vapen, krafter och uppdrag.**
- **Motorn är snabb och innehåller oerhört detaljrika modeller och texturer.**

Utvecklare	Rebellion	**Hur komplett**	60%
Utgivare	Fox Interactive	**Releasedatum**	November

SENASTE NYTT OM...

ALPHA CENTAURI





Nu är slutet nära för det *Civilization* vi alla känner och älskar. Den riktiga uppföljaren till strategiklassikern kommer att placera oss i rymden. Fuglesang får inte följa med nu heller.

Av JAMES FLYNN

CIV II:s grekisk-romerska grepp om spelare världen över förtydligas av det faktum att inte mindre än tre företag hävdar att de jobbar med uppföljaren. Activision, som tidigare i år gick ut med att de hade skaffat rättigheterna till namnet *Civilization* har nu svalt stoltheten och lär med största sannolikhet kalla sitt spel *Call To Power* och göra det *Civ*-liknande. Microprose håller verkligen på med *Civilization III*, men endast Gud vet när det kommer ut. Under tiden slutför Firaxis, det programföretag som grundades av *Civ I*- och *Civ II*-duon Sid Meier och Brian Reynolds, arbetet med den riktiga uppföljaren, *Alpha Centauri*, som fortsätter precis där *Civ II* slutade. Så ligger det till.

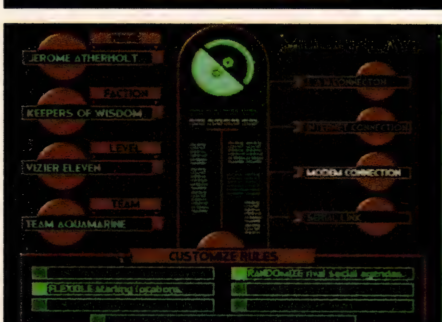
Helt klart är att *Alpha Centauri* låter underbart. Projektledaren Brian Reynolds berättar på ett ödmjukt sätt om sitt mål: "Grundtanken bakom *Alpha* är väldigt enkel - vi ska göra tidernas bästa strategispel. Vi har tagit åt oss av vad spelarna tycker, och med hjälp av våra egna erfarenheter har vi tagit fram ett spel som har mer djup, mer AI, mer utmaningar och mer saker att upptäcka."



Med *Alpha Centauri* tänker Firaxis förändra *CIV*-seriens utseende.



I *Alpha Centauri* kan man designa fordon (vänster) och det finns massor av multiplayerlägen (nedan).



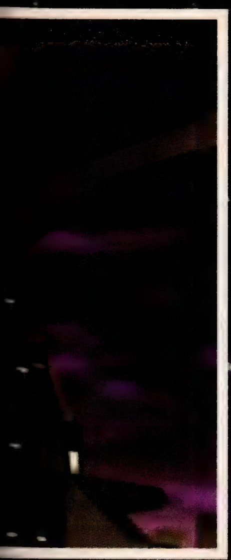
BÖRJA BAKIFRÅN

Grunden i spelet kommer att kännas bekant för de 1,5 miljoner som har klarat av *Civilization II*. Det mänskliga samhället har vittrat sönder och FN har skickat ett rymdskepp till en planet som kretsar kring *Alpha Centauri*. På vägen dit träffas det av en meteor och besättningen delas in i sju ideologiska grupperingar - teknokrater, ekonomer, religiösa fanatiker, miljökämpar o s v. När du landar har problem redan uppstått och du kan antingen välja att leda en gruppering eller etablera en ny ideologi.

Konceptmässigt påminner det om *Civilization* men det finns ett skäl till det, vilket Reynolds förklarar: "Vi håller stolt kvar vid det turordningsbaserade i en bransch som översvämmas av realtidsspel. Vi tror att det fortfarande finns en stor marknad för spel där en spelare har tid att fundera över olika beslut och gruva sig över sina val, men vi tycker också att vi har kombinerat ett suveränt turordningsbaserat spel med ett bra multiplayer-spel.

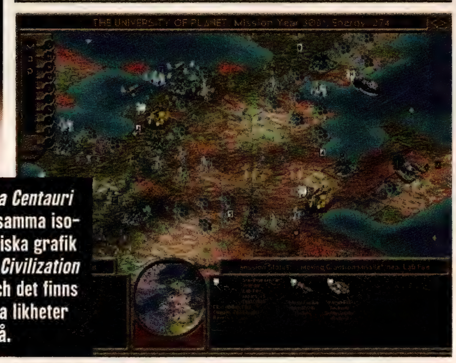
Avgörande för att det ska lyckas är *Alpha Centauris* artificiella intelligens. "Vi specialiserar oss på AI här," säger Reynolds. I flera månader programmerar vi en ful testbed med spelets alla element. Vi börjar med vad vi kallar den iterativa metoden. Vi börjar med drag ett och ser var AI:n begår ett misstag. Vi fixar det, går tillbaka till början, upprepar processen och kommer lite längre. Vi har hållit på med AI:n till *Alpha*



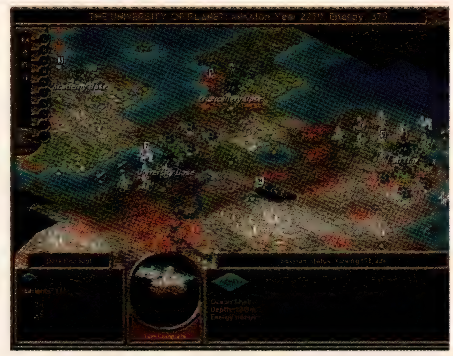


Mellan *Civ II* och *Alpha Centauri* gick något snett, och folk (läs Firaxis) hade egna åsikter om hur saker och ting skulle skötas.





Alpha Centauri har samma isometriska grafik som *Civilization II*, och det finns andra likheter också.



"Grafiskt sett är *Alpha Centauri* Firaxis mest avancerade spel. Den nya motorn låter dig påverka själva planeten genom terra-forming."

Centauri i snart två år nu."

Resultatet är en mängd finesser, vilka gör det här till mer än bara ett spel om militära erövringar (fast det faktum att man kan skapa egna fordon från befintliga chassin känns onekligen som ett nytt grepp inom genren). Det finns också stort svängrum på det sociala området då man kan välja om man vill vara hänsynslös eller idealistisk, satsa på inkallade arméer eller frivilliga, eller om man ska vara för industrin eller miljön. Det här är bara några av alla de beslut man måste fatta i *Alpha Centauri*, och hur man närmar sig de här frågorna påverkar hur ditt folk mår fyskiskt och känslomässigt.

För att detta ska lyckas har de diplomatiska och sociala AI-rutinerna utvecklats till motstående personligheter. De "pratar" på olika sätt och har vitt skilda mål. Du kommer att kunna dela teknologi, pengar och sluta fredsfördrag med de andra grannarna, men i större utsträckning än i *Civ II* och *II*. Det finns en Planetary Council-skärm där man kan debattera frågor, köpa vänner, dela ut resurser, men man bör framförallt försöka bli vald till guvernör för att få mer svängrum i de globala frågorna.

FÖRÄNDRA VÄRLDEN

Grafiskt sett är *Alpha Centauri* Firaxis mest avancerade spel. Den nya grupperingsmotorn låter dig förändra själva planeten genom terra-forming, så du kan smälta istäcken för att höja havsnivån och dränka fiendebaser. Du kan också höja berg för att bestämma var det ska regna, du kan ändra floders lopp, bygga landbroar och starta olika slags ekologiska krig. Om du går för långt kommer du att dra på dig de andra grupperingarnas samlade vrede. Med tillräcklig teknologi kan du begå riktigt otäcka illdåd (nervgas, genetisk krigsföring), men det får de diplomatiska efterföljderna att de andra förklarar krig mot dig eftersom du då har brutit mot de internationella överenskommelserna. Om du begår en mindre överträdelse kanske det blir tal om ekonomiska sanktioner.

Reynolds avslutar: "Det finns så många alternativ, men vi har hela tiden ansträngt oss till det yttersta för att undvika att det bara ska finnas ett "rätt" svar. När du skapar din vision om ett framtida samhälle har varje beslut positiva och negativa konsekvenser, och det är sällan som det är stora skillnader mellan gott och ont. PCG

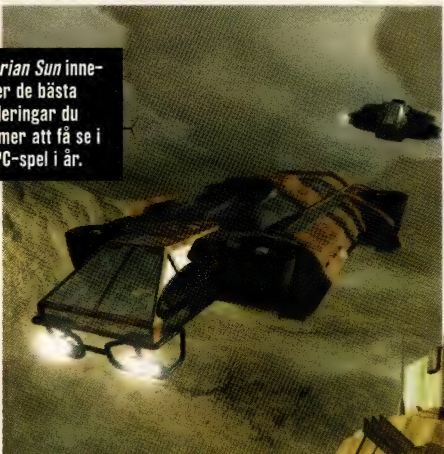
SENASTE NYTT OM...

C&C 2: TIBERIAN SUN

Det är inne med uppföljare nu för tiden, men få har varit så efterlängtade som *Tiberian Sun*.

By MATTHEW PIERCE





Tiberian Sun innehåller de bästa renderingar du kommer att få se i ett PC-spel i år.





Färgat ljus - också i programversionen - spelar en stor roll för stämningen i *C&C 2*.



EFTER att ha fått en första titt på det här årets största uppföljare, bestämde vi oss för att snoka ännu mer i Westwoods monter på E3-mässan.

Det kan inte komma som någon överraskning att det var *Tiberian Sun* som fick mest uppmärksamhet - framförallt från överviktiga, amerikanska journalister som försökte klämma in sina breda häckar i mässhallens små stolar .

Efter att ha vinkat till oss chefsdesignern Erik Yeo fick vi reda på hur utvecklingen gick och vi fick även ännu mer skäl till varför *Tiberian Sun* är ett av de mest omtalade spelen någonsin. "Vi har försökt att göra *Tiberian Sun* till något mycket mer än bara en uppföljare," säger Yeo. "Det finns många fler finesser än i *Red Alert*, men ännu viktigare är att *Tiberian Sun* kommer att bli riktigt kul att spela.

Även om spelet återigen innehåller NOD- och GDI-grupperingarna från *C&C*, kommer *Tiberian Sun* att skilja sig rejält från sina föregångare på nästan alla andra områden.

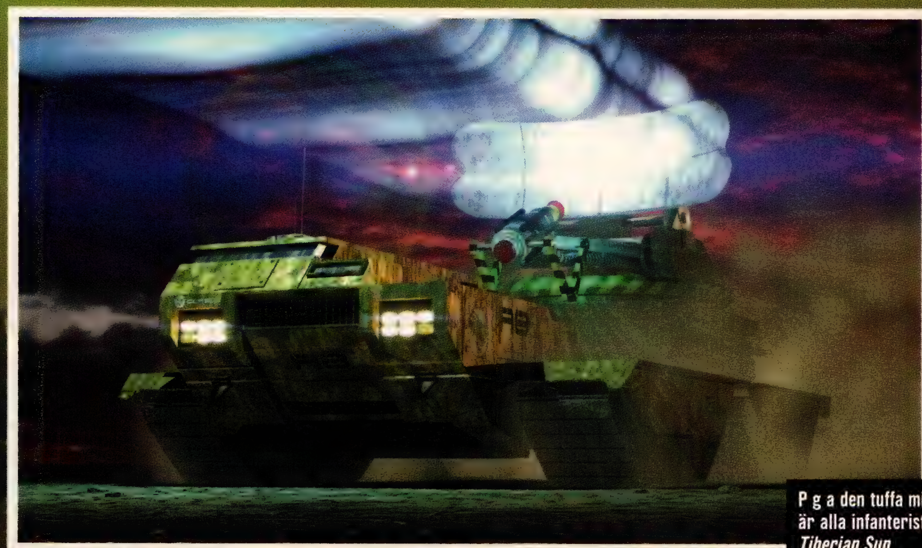
CHOCKTAKTIK

Det kom som en chock när Westwood avslöjade att de inte kommer att använda polygoner för enheterna eller riktig line-of-sight. Cavedog hade trots allt visat fördelarna med det i *Total Annihilation*, och Westwoods hårdnackade motstånd mot att haka på den senaste trenden för strategispel i realtid verkade då naivt, för att inte säga dåraktigt.

Det är ett beslut som Yeo står fast vid, då han menar att de grundläggande spelinslagen i det första *C&C* fortfarande räcker för att skapa ett komplext, krävande strategispel - med tonvikten på underhållning. Yeo fortsätter: "Till en början använde vi oss av line-of-sight, men insåg snart att alla de AI-rutiner som behövdes för att få det att fungera påverkade spelets hastighet. Till slut bestämde vi oss för att inte kompromissa bort den snabbhet som alltid varit *Command & Conquer*-spels varumärke."

På samma sätt valdes polygoner bort när det gällde att modellera spelets enheter och strukturer. Istället används voxlar (3D-pixlar). Resultatet blir att spelet håller hastigheten även när många enheter visas samtidigt - till skillnad från *TA*, som började sacka när flera olika for-







P g a den tuffa miljön är alla infanterister i *Tiberian Sun* bepansrade cyborger.



"Ni kommer att se en rejäl förbättring av de tidigare spelens AI. Den är mer anpassningsbar nu, och kommer hela tiden på nya lösningar på spelarens taktik."

don skulle visas upp samtidigt.

När det gäller AI:n verkar *Tiberian Sun* ligga steget före konkurrenterna. Trots att *Red Alerts* olika CPU-kontrollerade reaktioner ligger hästlängder före de i *TA* har Westwood lagt ner enormt mycket tid på att försöka förbättra systemet.

"I *Tiberian Sun* kommer ni att se en rejäl förbättring av de tidigare spelens AI. Den är mer anpassningsbar nu, och det är fantastiskt att se hur den kommer på nya lösningar på spelarens taktik."

Andra områden i spelet utvecklas på ungefär samma sätt. Nästan alla NOD- och GDI-strukturer är färdiga, och den enkla uppgraderingsprocessen (med offensiva och defensiva tillägg) ser ut att också tillföra genren något extra.

Då en av de två sorternas Tiberium ore är för instabilt för att bygga på är utrymmet för att konstruera baser mer begränsat än förut, vilket gör det tvunget att man funderar över basens placering i en högre grad än tidigare.



Eftersom man nu kan påverka terrängen mer är det möjligt att använda annorlunda taktiker, och grafiken blir mer avancerad.

"I det här spelet kommer du att hitta stora, välkonstruerade kartor som ger spelet en mer dramatisk känsla. Is som smälter under spelets gång spärrar av delar av kartan och ändrar landskapets utseende i reltid. Terrängen går också att påverka i större utsträckning nu - en aspekt som kan ge utrymme för nya strategier.

TILLGÄNGLIGHET

Andra goda nyheter gäller spelets multiplayer-aspekt. Westwood har beslutat sig för att göra online- och nätverksspelen så enkla som möjligt att spela, men ändå fulla av finesser.

"Gränssnitt, anslutningar och alternativ kommer att skäras ner för att det ska bli så lätt som möjligt att komma igång. Det kommer att finnas massor av multiplayer-alternativ, inklusive inbyggt stöd för klaner, och automatiskt uppdaterande rankingstegar."

Kan *Tiberian Sun* misslyckas? Det verkar otroligt. Även om *Total Annihilation* och *Dark Reign* förde genren framåt, innehåller *C&C 2* tillräckligt mycket för att tillfredsställa både inbitna RTS-fans och mindre erfarna strategispelare. Vi ber att få återkomma med mer fakta inom en snar framtid.

SENASTE NYTT OM...

SIM CITY 3000



Kartorna är fyra gånger större än i *SC2000*, så du har plats för det där utedasset du alltid önskat dig.

Den lilla branden i det här höghuset kan se oskyldig ut, men ignorera den på egen risk.

Efter sex miljoner sålda kopior, översatta till tolv olika språk, har fortfarande ingen klarat det. Det kan bara vara *SimCity*.

Av JAMES FLYNN

WIL Wright, *SimCitys* skapare, brukade ha ett ganska häftigt meddelande på sin telefonsvarare. Det lät ungefär så här: "Hallå (paus) eh, hallå... hallå... Är du där...? Nåväl, det är inte jag så du kan ju lämna ett meddelande efter tonen." Det är roligt första gången.

Ungefär som *SimCity*. Wil Wright skapade ett spel som officiellt inte gick att vinna, och där du i stället fick agera din egen domare. Spelet tilltalade blivande stadsplanerare, misslyckade revisorer och studenter som inte hade något bättre att göra - i det stora hela en ganska folkrik grupp, vilket antagligen förklarar varför det sålde så bra. Nu är det bara fyra månader kvar tills *SimCity 3000* är här.

På E3 som hölls nyligen spelade vi en bra stund och kan rapportera att grunderna är i stort sett oförändrade. Efter att ha misslyckats att leva upp till löftet om en fullständig 3D-värld, tillfredställer istället den invecklat detaljerade isometriska vinkeln (komplett med fem nivåers zoomning) alla våra krav, i synnerhet om man beaktar mängden ny Social-data som klämts in i spelet. Detta backas upp av möjligheten att spela på en karta som är fyra gånger större än de i *SimCity 2000*, och att du kan importera riktig terrängdata baserad på världens (läs USA:s) största städer. Som borgmästare kommer du att ha möjligheten att bygga kända landmärken som till exempel Empire State Building och Frihetsgudinnan, samt att forma landskapet med vattendrag, berg och skogar i större utsträckning än tidigare.

> **"Som Borgmästare finns möjligheten att bygga kända landmärken som t ex Empire State Building och Frihetsgudinnan."**



Inte den fullt interaktiva 3D-värld vi blivit lovade, men bra i alla fall.

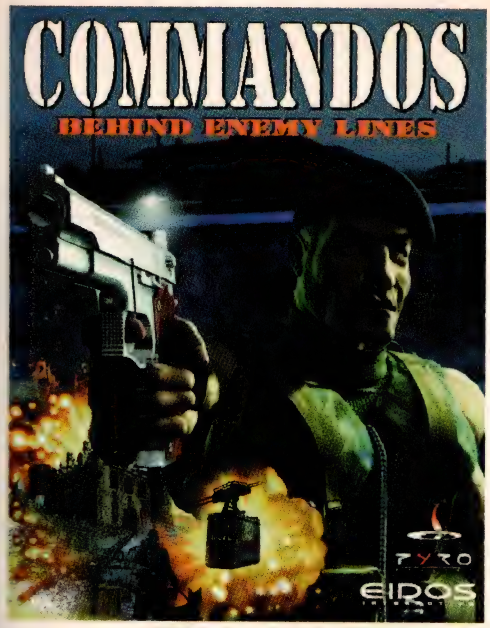
ÄLSKA DINA GRANNAR

Kanske mest viktigt är att det nu finns möjlighet att aktivt interagera med dina grannstäder. Hittills har de bara visat sig som blodiglar som kryper över på din befolkning om du är för framgångsrik, men nu kommer det att vara möjligt att dela på vatten, ström och till och med sophämtning. Så om du vill få rykte om dig att vara världens billigaste soptunna, är det bara att ta emot allt som kommer din väg för ett par kronor.

I samma anda kommer dina invånare att vara mer äventyrliga och föreslå nya konstruktioner och även kräva att vissa områden blir kulturmärkta (och således skyddade mot exploatering). Precis som armébasen i *SimCity 2000*, kommer dessa tillskott att påverka din drömstads utveckling.

Allt ser bra ut, och om Mr Wright kan göra så att dina beslut får större konsekvenser, så kan han mycket väl ha ett SimTastiskt spel i sina händer.





Commandos Behind Enemy Lines

I SLUTET AV 1940 BESTÄMMER SIG ÖVERSTELÖJTNANT DUDLEY CLARK FÖR ATT TA TILL OFFENSIVEN MOT AXELMAKTERNA.
HAN SKAPAR EN SPECIALSTYRKA AV HÅRDFÖRA MÄN. DOM ÄR ALLA VÄLBEKANTA MED DÖDENS VERKTYG OCH DOM BACKAR INTE FÖR NÅGRA MEDEL. DOM ÄR UTSEDDA ATT UTFÖRA DE HÅRDASTE UPPDRAGEN. DOM ÄR UTSEDDA ATT ÄNDRA KRIGETS UTGÅNG.

439:-
REK BUTIKSPRIS: 499:-

SPELSAJTEN DU VÄNTAT PÅ!!!



329:-
REK BUTIKSPRIS: 379:-

Unreal
Level Pack

KREATÖRERNA BAKOM UNREAL HAR DESIGNAT ETT "ADD-ON" TILL STORSÄLJAREN UNREAL.
EN SJÄLVKLARHET FÖR ALLA UNREAL-FANTASTER.

Final Fantasy VII

Månadens SPEL

SHINRA, INC HAR LYCKATS ATT HITTA ETT SÄTT ATT TÖMMA JORDENS LIVSKRAFT FÖR ATT ANVÄNDA DEN TILL SINA EGNA MÖRKA SYFTEN.
CLOUD, SOM ÄR EN FÖREDETTA SHINRA-SOLDAT, HAR GÅTT MED I AVALANCHE FÖR ATT BEKÄMPA SIN FÖREDETTA ARBETSGIVARE OCH RÄDDA JORDEN.



439:-
REK BUTIKSPRIS: 499:-

MIGHT & MAGIC VI	389:-
MECHCOMMANDER	399:-
X-COM INTERCEPTOR	449:-
UNREAL	399:-
DEATHTRAP DUNGEON	449:-

**Detta är några exempel på våra produkter.
Vårt utbud är enormt och ökar för varje dag.**

VI RESERVERAR OSS FÖR PRISÄNDRINGAR.

FOR MORE PLEAUSURE ENTER

[www.gamehouse.se]

VI HAR ÄVEN JOYSTICKS, RATTAR, GAMEPADS M M...

SENASTE NYTT OM...

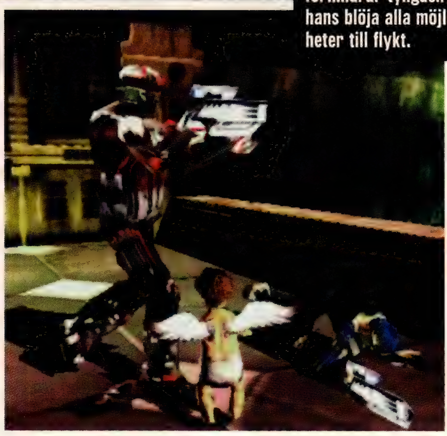
MESSIAH



Ryktet säger att när Dave Perry såg en skymt av sig själv i spegeln, beslutade han att kalla sitt nya spel för *Messiah*...

Av JAMES FLYNN





(Nedan) Bob, din vänlige kvarterskerub, försöker lyfta. Tråkigt nog förhindrar tyngden i hans blöja alla möjligheter till flykt.



Du bara måste beundra de kreativa talangerna hos en del av karaktärerna i Messiah. Se bara. Den här damen skapade en utstyrsel av enbart skosnören, spindelväv och päls.

TROTS den nyskapande stilen så misslyckades *MDK* med att bringa ljus till spelvärlden. Massorna tyckte att det var lite för konstigt (trots att det i grund och botten var en tredjepersons-shooter), och föredrog att vänta tills en halvnaken, andlig, bevingad typ uppfanns och placerades i ett liknande spel.

Nästan 18 månader efter det att *MDK* släpptes är Shiny på gång att fullborda sin senaste, sensationellt ovanliga titel - det eminent konstiga *Messiah*.

Helt kort är *Messiah* ett strategiskt shoot-'em-up i tredje person, med en kerub i huvudrollen. Historien bygger på det klassiska temat 'godhet mot ondska', och ditt ultimata mål är att ta itu med Hin Håle själv. Det är egentligen det enda någon verkligen vet om *Messiah,* av den enkla anledningen att "Det är det enda vi någonsin nämnt till någon om det", som Shinys president Dave Perry uttryckte det.

"Mycket tid har lagts ned på att utveckla *Messiahs* teknologi, och nu är vi redo att börja lägga in spelelementen. Det har potential att bli det våldsammaste spelet du någonsin sett"

Efter att ha varit höjdpunkten på CGDC (en konferens för spelutvecklare) - där spelets chefsprogrammerare Rev Sax hyllades av många som den nye John Carmack - påvisade Perry spelinnehållet bakom *Messiahs* överväldigande animationer och industriella miljöer.

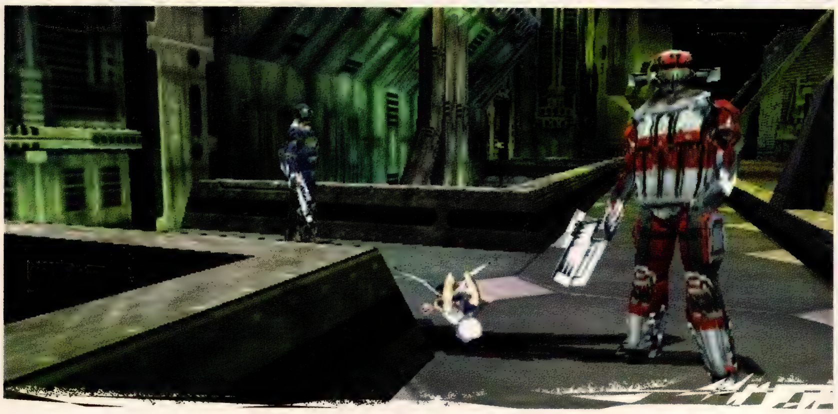
"Keruben är egentligen bara en liten del av spelet", börjar Perry. "Det är uppenbart att en liten bebis inte skulle ha en chans mot soldater med vapen, så du måste använda andra strategier än att helt enkelt attackera dem."

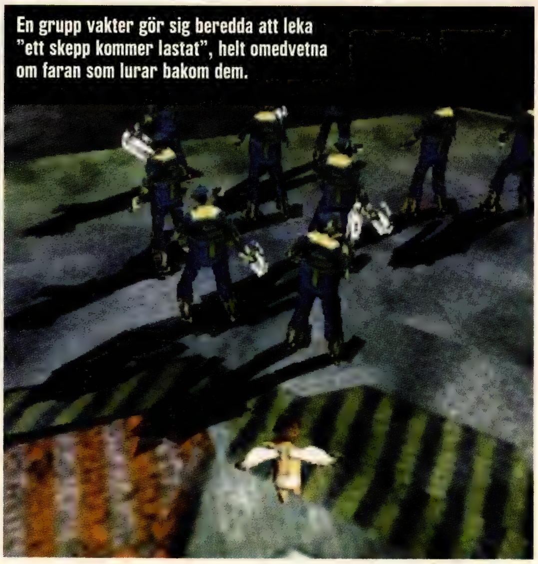
SE DIG ÖVER AXELN

Dessa 'strategier' visar sig vara några av de hemskaste sätt du kan tänka dig att göra dig av med en fiende på, och allt går ut på teorin att du - som bevingad kerub - kan ta kontrollen över



Med ett diskret vingslag förlöjligar Bob den olycklige demonen. "Ha!" skriker han. Strax därefter blir han blir nedstampad i betongen.





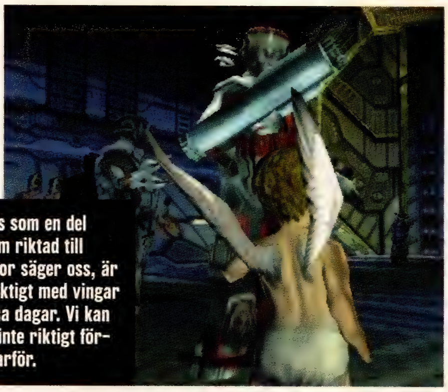
En grupp vakter gör sig beredda att leka "ett skepp kommer lastat", helt omedvetna om faran som lurar bakom dem.

"Det har potential att bli det våldsammaste spelet du någonsin sett"

dina offers kroppar. Genom att flyga in i ryggen på ditt utvalda byte, tar du ögonblickligen kontroll över den nya karaktären. Du erhåller dess styrkor och svagheter samt de föremål den kan tänkas bära på. Och det är på det viset, istället för att använda traditionella metoder som att skjuta och springa, som du gör framsteg i spelet.

Dödandet av en grupp soldater, till exempel, kan genomföras på flera sätt. Efter att ha tagit kontrollen över en av dem, skulle valmöjligheterna kunna vara att antingen anfalla de intet ont anande råskinnen med ditt nya vapen, eller helt enkelt traska in i en öppen eld eller en köttkvarn. Genom att flyga ut ur den döende kroppen kan du sedan sväva iväg oskadd. Det är ett spelkoncept som, även om det är i ett tidigt stadie, utlovar en ny variant av tredjepersonsgenren, och erbjuder något uppfriskande och annorlunda än det tills nu obligatoriska receptet bestående av att samla större och bättre vapen.

Messiah skulle dock inte kräva så mycket uppmärksamhet om det inte vore för spelmotorn. Även om det ser ganska bistert och deprimerande ut i ljuset av *Unreal*, så vinner det i ani-



Precis som en del reklam riktad till kvinnor säger oss, är det viktigt med vingar i dessa dagar. Vi kan dock inte riktigt förstå varför.

mation och hastighet, vad det förlorar i fantasifulla texturer och ljuseffekter.

HON HAR PERFEKT HY

Det unika system som används för att forma spelets karaktärer är sannerligen revolutionerande. Fastän man fortfarande använder polygoner, är varje kämpe uppbyggd av både ett 'skelett' såväl som ett 'skinn'. Genom att sträcka skinnen över skeletten istället för att bygga upp dem polygon för polygon, får man mjuka kurvor och realistiska rörelser. Försvinner gör de typiska 3D-karaktärernas skarpa kanter, och in kommer genuint välskapta modeller; det är det perfekta systemet för att på bästa sätt demonstrera Shinys uppenbara dragning till överdrivet bystiga kvinnor.

Kanske än mer viktigt är dock att motorn är verkligt skalkänslig. Antalet polygoner som används för att representera varje enskild karaktär ökar eller minskar i flykten beroende på hur nära de är, medan spelet även lägger till detaljnivåer beroende på vilken hårdvara som finns i din PC.

Shiny räknar med att inom ett par års tid, med fördelen av ständigt förbättrade system, kommer *Messiah* se bättre ut än vad till och med de själva lyckats åstadkomma. Perry kan förstås dra en rövare, men det kan bara tiden utvisa. För tillfället koncentrerar sig Shiny på nivådesignen och spelets olika mål.

Det är helt klart ett besynnerligt spel, och det finns en fara att *Messiah* blir offer för sina egna originella idéer; *MDK* visade att den spelköpande allmänheten är mycket nyckfull. Vi hoppas dock uppriktigt på att det fungerar. Om inte annat för att kunna säga: Vad var det vi sa. PCG

NYHETER

10 PACKADE GAMERSIDOR...

ACTION

SIN



Sent ska syndarna vakna...

Spelvärldens nya pålägg-skalvar, Ritual Entertainment, är nu på väg med sitt senaste spel. De debuterade med buller och bång med ett tilläggspaket till *Quake, Scourge Of Armagon*. Tydligen fick de bra kontakt med id Software, för när nu *Sin* kommer är det spelet baserat på *Quake II*-motorn.

Året är 2097. Precis som i Kallinge är det medborgargarden som ansvarar för säkerheten på gator och torg. Polisväsendet klarar inte längre av att stå emot brottsligheten, och privata säkerhetsstyrkor växer upp som svampar ur marken. En av de främsta säkerhetsstyrkorna heter HARD-CORPS, och leds av överste John Blade. Han (d v s du) får i uppdrag att leta reda på den som sköter distributionen av drogen Dyforsanide. Det visar sig att den bildsköna, men ack så farliga, Elexis Sinclair sprider drogen i syfte att bygga upp en armé med mutanter. Med dessa har hon sedan tänkt ta över världen. I kampen mot de muterade mördarna har spelaren hjälp av en kompanjon som ger taktiska råd, hackar säkerhetssystem och backar upp med eldkraft.

Spelvärlden i *Sin* består av 3D-miljöer med 16-bitars färg; allt för att ge större närvarokänsla. Andra finesser som sticker ut är färgat ljus både i hårdvaru- och programversionen och halvgenomskinliga texturer vid fönster och vattenytor. *Sin* kommer att ha stöd för de flesta 3D-acceleratorer via OpenGL. Precis som i de flesta spel i den här genren skryter tillverkarna med att *Sin* kommer att ha avancerad AI. Ritual hävdar att motståndarna kommer att tänka på mer än att bara döda dig. Om de blir allvarligt skadade kommer de att dra sig undan för att slicka sina sår (inte bokstavligt!) och sedan komma tillbaka med förnyade krafter.

Givetvis kommer det att finnas mängder av vapen i den här shootern, t ex långdistansvapen som krypskyttgevär med lasersikte, bomber med fjärrstyrd utlösning och minirobotar.

Spelaren kommer att styra mycket i *Sin*. Tanken är att det du gör i ett skede kommer att påverka utvecklingen längre fram. Förutom att ställa högre krav på att man som spelare verkligen tänker till på vad man gör, ökar det även spelets livslängd.

Om du känner för att synda tillsammans med andra på ett säkert sätt kommer det att vara fullt möjligt att spela som John Blade, Elexis Sinclair eller J.C (John Blades kompanjon) via modem, LAN eller Internet.



Nu har han inget för allt slit i gymet.

SIN

Ritual Entertainment rensar upp i den undre världen.
SID 30



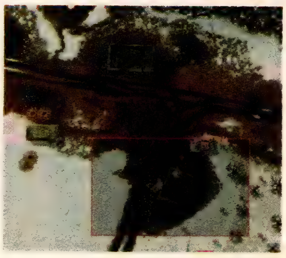
X-COM: ALLIANCE

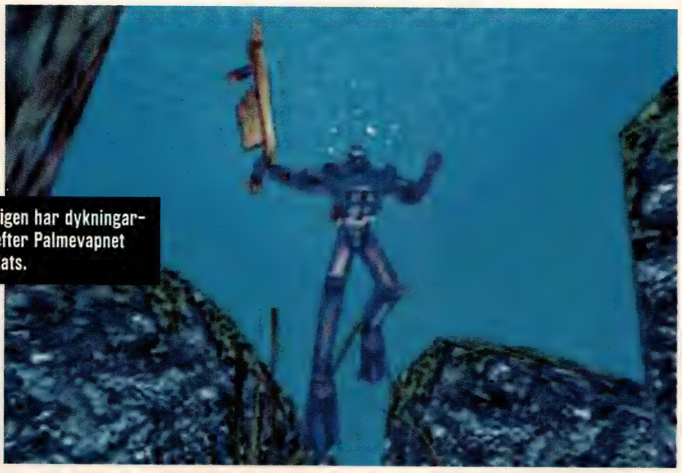
Microprose kommer med ett nytt kapitel i den växande följetongen.
SID 31



CLOSE COMBAT 3

På östfronten mycket nytt, framförallt höjdbaserad 3D-terräng.
SID 33





Äntligen har dykningarna efter Palmevapnet lyckats.



Fallout 2

"Kärnkraft är din vän."

En ättling till den något kufiske valvinnevånaren vi lärde känna i *Fallout* har sett dagens ljus och ska ut på jakt efter sin förfaders valv för att finna ett Garden of Eden Creation Kit (G.E.C.K.). Ättlingen får namnet The Chosen One (Hmm...), och ger sig ut från sin by in i den hotfulla, postapokalyptiska värld som är *Fallout 2*.

Spelets motor är den vi vant oss vid och spelet liknar i mångt och mycket sin föregångare, men ett antal förbättringar har genomförts. Du kommer bland annat ha bättre kontroll över dina medhjälpares förehavanden, utrustning och beväpning. Strids-AI:n är något upphottad och bjuder på smartare och mer utmanande motståndare/medhjälpare. En annan "förbättring" är den uppsjö av nya vapen som finns att tillgå. Ett Automatgevär M63 med påmonterad granatkastare utlovar minst lika stor action som i föregångaren. Om det nu är det vi vill ha. Bazookan i *Fallout* kändes lite i grövsta laget, men man MÅSTE ju inte plocka upp allt man ser.

Fallout 2 bjuder oss på en nostalgisk tur genom det strålskadade USA. Korsa vidsträckta öknar i din modifierade Chevrolet (!) från 50-talet och besök platser som Vault City, The Den och New Reno. Ägna dig åt hjältedåd eller skurkstreck. Hjälp ett sorgset spöke att lösa ett mysterium, eller hitta en dam som du kan sälja som prostituerad. Valmöjligheterna är minst sagt många och det finns nog med sidoäventyr för att även den kräsne RPG:aren ska bli nöjd. Snart får vi återigen nita mutanter och rota i folks byrålådor. Kul va?

■ ***Fallout 2*** **ska finnas på hyllorna i december.**

ACTION





X-COM: ALLIANCE

Dess namne men icke dess like

Så sent som i förra numret belönade vi det senaste spelet i *X-COM* serien med mäktiga 90%, och sedan dess har MicroProse hunnit med att tillkännage nästa kapitel i den växande följetongen. *X-COM: Alliance* kommer att ta seriens böjelse för att transplantera beprövade och trovärdiga *X-COM*-mekanismer in i andra genrer. Där Interceptor flög ut i rymdens frusna ödeland, kommer *Alliance* att kasta sig huvudstupa in i en värld av förstapersons-shooters.

Alliance använder sig av *Unreal*-motorn och det är därför inte speciellt förvånande att spelet ser riktigt vackert ut. Än mer upphetsande än grafiken är dock det faktum att (i en stil som påminner om Space Hulk) du kommer att kunna kontrollera fyra olika karaktärer i spelet. De tre som du inte rör för stunden kommer ständigt att finnas inom synhåll, tack vare miniatyrbildskärmarna över själva spelytan.

Då du har möjlighet att ge offensiva och defensiva order, kan du även säkerställa att de inte bara står och fular sig när då vänder ryggen till.

Titta på de här skärmdumparna och dregla en stund - det ser ut som ytterligare ett utmärkt tillskott till *X-COM*-spelen är på väg.

■ ***X-COM: Alliance*** **kommer förhoppningsvis att ge oss hjärtklappning sommaren 99.**



Det verkar som om vartenda spel använder *Unreal*-motorn dessa dagar.

KORTISAR

Små godbitar från nyhetsskörden.

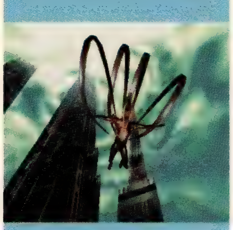
LOGGA UT

Det mäktiga LucasArts har tydligen blivit buttra på Remedy Entertainments nya logga. Remedy, som för nuvarande arbetar på *Max Payne*, använder en logotype som till största delen består av ett öga, vilket också LucasArts använder, dock i liten, liten skala på toppen av deras logga. Suck. Det visade sig att Remedy ändå redan arbetar på en ny logotype, men LucasArts satte i alla fall sina advokater i attackberedskap. Sådant pedanteri tröttar ut oss. Här är i alla fall de två loggorna så att ni kan kasta en dömande blick på 'problemet'.



SHINY RULLAR PÅ

Nya läckor från Dave Perrys Shiny Entertainment hävdar att teamet har givits klartecken att starta arbetet på två nya titlar - en uppföljare till *MDK*, och ett förhärskande multiplayerspel kallat *Sacrifice*. Det senare kommer att vara fantasybaserat, men det ska använda *Messiah*-motorn och blanda action, strategi och rollspelande. *Sacrifice* kommer att vara teambaserat, och spelarna kommer att kunna påverka teamets medlemmar direkt eller från håll. Vi kommer eventuellt att ta en titt på *Sacrifice* sent i höst, men håll inte andan i väntan på *MDK 2*.



STRATEGI

PEOPLE'S GENERAL



SSI:s nya kinesiska spel för avhämtning

Vid millenniumskiftet kommer tydligen Sovjetunionen att upplösas, och bana väg för Kinas expansion i Asien. Detta utlöser givetvis Tredje Världskriget, vilket ju är synd. Hur som helst, det är i alla fall historien bakom SSI:s *People's General*, det andra spelet i en planerad serie som använder sig av något som kallas 'Levande Slagfält'. Spelet är även en sorts uppföljare till *Panzer General II*. Det här turordningsbaserade monstret kommer att använda sig av samma motor som *PG II*, och behålla några av det spelets bättre drag, såsom gränssnittet och systemet med 'prestigepoäng' (som belönar dig med förstärkningar beroende på hur väl du fullföljer varje uppdrag). Ett helt nytt drag är inkluderandet av styrkor från länder över hela världen, vilket gör det extra viktigt att sluta förnuftiga allianser.

■ **Kapitalistgrisarna kommer att få smaka på explosiva vårrullar i december.**



Kör stridsvagnar stora som skyskrapor längs slingrande kinesiska vägar.

ANACHRONOX

Äntligen avslöjar Ion Storm sin *Quake II*-fantasi

John Romeros *Daikatana* kanske stjäl strålkastarljuset för tillfället, men räkna med ändring när Ion Storm nästa månad släpper skärmdumpar från *Anachronox*. Spelet, som skapas utifrån en idé av Tom Hall, använder *Quake II*-motorn till något helt annat än att skjuta granater i första person. *Anachronox* kommer faktiskt att bli ett *Chrono Trigger/Final Fantasy VII*-aktigt RPG i tredje person med en stor dragning till dialog.

I demot på E3 sågs i *Anachronox* en huvudperson klädd i regnrock som sprang omkring på nivåer som slog *Quake II* flera gånger om när det gällde detaljerade texturer, ljuseffekter och arkitekturiell mångfald. Ett tidsbestämt stridssystem - som i *FFVII* - används för bataljerna, medan konversationerna förs i dialogrutor och kommer att kännetecknas av att läpprörelser är helt synkroniserade med talet.



STRATEGI

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Och ett skägg som binder dem samman.

Det senaste spelet i den halvpopulära serien av turbaserade, strategiska bataljer börjar bli färdigt. *HoMM III* med undertiteln '*The Restoration of Etharia*', är fundamentalt troget mot tidigare avsnitt, men grafiskt sett kommer vi att få se ett enormt ansiktslyft, med 50% större kartor och, är det sagt, stöd för 65 000 färger på skärmen. Annorlunda miljöer, hjältar och över 100 purfärska enheter kommer också att erbjudas.

Man har även gjort, något luddigt uttryckt, 'stora förbättringar' på multiplayerversionen och uppdragseditorn. Möjligheten att skapa sin egen hjälte borde också kunna sätta lite extra krydda på tillvaron. Bakgrundshistorien innehåller tydligen något om en mördad kung som har blivit gjord till odöd av några elaka nekromantiker. Tss.

■ **I skrivande stund håller Anders Sköld på att dra på sig sin trollkostym i spänd förväntan inför att få recensera spelet i oktober.**



Och den här årstidens färg är... blått! Ska vi kalla spelet *Modeoffer of Might and Magic* istället?

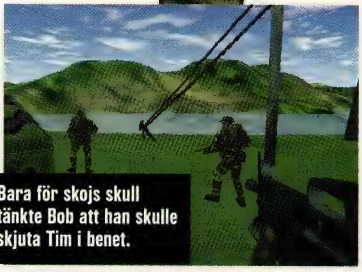
ACTION

DELTA FORCE





Marinsoldaterna misslyckades med att döda det onda, och världen gick under.



Bara för skojs skull tänkte Bob att han skulle skjuta Tim i benet.

Novalogic vill ha dig som ny rekryt.

Gillade du *Spec Ops*? Gjorde du det? Vi med. Hur som helst, nu kommer Novalogics *Delta Force* som ser att vara ganska likt *Spec Ops*, men kanske ännu lite bättre.

Det måste sägas att det vi sett av grafiken är ganska häpnadsväckande och du springer runt i denna värld som en medlem av den episka *Delta Force*, en amerikansk arméenhet som är modellerad efter SAS (Special Air Service), och finns i verkligheten. Över 40 uppdrag i förstaperson ska inkluderas och de är alla målbaserade. Till exempel kan du bli beordrad att återta stulna missiler eller förhindra att en konvoj når sin destination, och beroende på hur du sköter dig i ett givet uppdrag, kommer fiendens AI tydligen att anpassa sig och använda andra taktiker i senare uppdrag. Alla vapen kommer att vara baserade på faktisk armémateriel, och därför skilja sig en hel del från massan. Ett underbart prickskyttegevär á la *GoldenEye* kommer att vara kronan på verket.

Miljöerna i spelet kommer att vara modellerade med den nya Voxel Space 3-motorn (en uppgradering av den i *Comanche Gold*). På ren svenska betyder det att kunna se saker och ting tydligt på ett antal kilometers avstånd, då datorn inte behöver slänga runt massvis med polygoner. Om du till allt detta lägger flyg- och artilleriattacker, fordon som GÅR att köra, rappellerande ifrån helikoptrar, smygattacker med gummiflottar och fallskärmshoppning, så har du ett spel som du bör hålla utkik efter.

■ ***Delta Force* kommer smygande i oktober.**

STRATEGI

CLOSE COMBAT 3

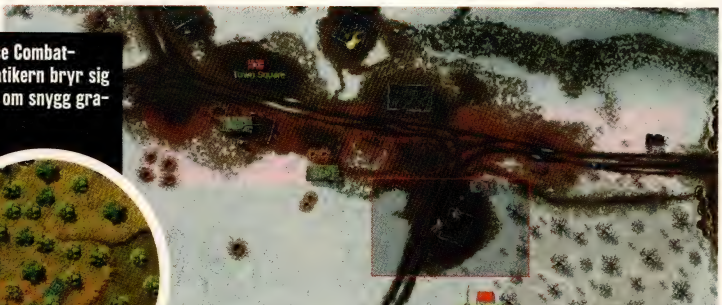
General B. Gates tar sig an Adolf på östfronten.

Efter att ha mottagit stora lovord för *Close Combat 2*, har utvecklarna Atomic Games påbörjat arbetet med seriens tredje installation.

Det något långdraget titulerade *Close Combat 3: Eastern Front 1941-1945* kommer att innehålla scenarion från den ryska stäppen då nazisterna skoningslöst marscherade genom Sovjetunionen.

Spelets största förbättring ser ut att bli den nya höjdbaserade 3D-terrängen, där man nu kan utnyttja äkta line-of-sight och line-of-fire.

Trots att det fortfarande är ett realtidsspel och att det finns gott om fotsoldater att kommendera, så kommer *CC 3* inkludera långt fler fordon än tidigare - håll utkik efter vackert renderade bepansrade bilar, tanks och artilleri.



Close Combat-fanatikern bryr sig inte om snygg grafik.



Utrustning som är stulen från fienden kommer nu att vara tillgänglig för dina trupper, och landminor, uppgradering av vapen, och möjlighet för dina trupper att vila mellan slagen har också inkluderats för ditt höga nöjes skull.

Det sägs att kartorna är fyra gånger större än i *CC 2*, och att det färdiga spelet kommer komplett med en klart mer avancerad version av editorn BattleMaker.

■ **Microsoft kommer att släppa *Close Combat 3* i januari nästa år.**

KORTISAR

INGET HOPP FÖR 3DFX-WING

Trots det stora intresset för titeln, har LucasArts bestämt sig för att inte släppa 3Dfx *X-Wing Collector's Edition* i Sverige. Livet är orättvist ibland.

TRAINSPOTTING

Den före detta Ion Storm-medlemmen Mike Wilson, och hans Gathering of Developers (GOD), har just hittat en utgivare som vill ta sig an deras första omgång spel. Take 2 är företaget i fråga, och den första titeln att nå hyllorna kommer att vara POP TOP:s *Railroad Tycoon 2*, vilket, som namnet antyder, är uppföljaren till Sid Meiers original. Mer om *RRT 2* kommer så fort vi snokat fram något.



BOXA LUGNT

EA Sports har tagit sig för att skapa ett boxningsspel till PC:n. *Knockout Kings* kommer att innehålla stjärnor som Sugar Ray Leonards, Oscar De La Hoya och Shane Mosely, levandegjorda med motion capture-metoden, och även de tekniker de är mest kända för (vi gissar på knytnävsslag). Av störst intresse är dock möjligheten att kunna hetsa boxningslegender mot varandra. Vadhållningen är redan i full gång inför vår fight mellan Mohammed Ali och Rocky Marciano.



PC GAMER

TÄVLING

Var med och vinn!

Kolla in PC Gamers tävlingssida på webben och var med i kampen om massor av priser. Prispallen har ett vinstvärde över 15.000 kr! För att delta måste du vara prenumerant. Har du ingen prenumeration är det enkelt att fixa. Använd kupongen i tidningen eller beställ via vår hemsida (www.pcgamer.net). Sista tävlingsdag är den 12 Oktober.
Chansa inte - beställ din prenumeration redan idag så att vi hinner ta emot din beställning.

www.data.medstroms.se/pcgamer/tavling



KOLLA IN!

PRISPALLEN



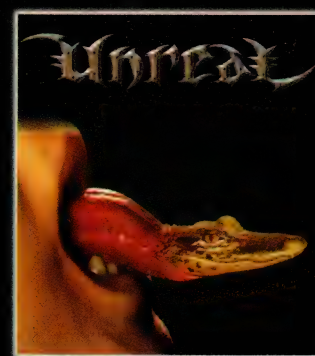
Logitech-joystick

3 st, värde ca 495 kr/st
En helt enastående joystick som används av de som kan det mesta om spel. En joystick för experter. Testad i PC Gamer! Betyg: 80% "Detta är en utmärkt joystick."



Diamond Monster 3DII

3 st, värde ca 2500 kr/st
Ett grymt bra kort som bla har hårdgranskats av PC Gamer och fick utmärkelsen "Månadens hårdvara". Betyg: 92%! "Diamond har gjort det igen, och tillsammans med 3Dfx blir det närmast en perfekt kombination." (PC Gamer, maj -98)



Spelet Unreal

5 st, värde 479 kr/st
Ett mästerligt spel som gör sig otroligt bra med 3D-kort. Du har just kraschat på en planet, ombord på ett fängelseskepp. Besättningen är döende - du rymmer. Men du möter en värld grymmare än allt annat du kan tänka dig... Betyg: 94% "... du belönas med ett bedövande bra spel" (PC Gamer, maj -98)

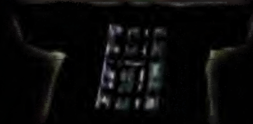
ÅRETS FETASTE PRISPALL!



Wildcard till deltagande i Quake II SM

4 st, värde 200kr/st
Äntligen ett bevis på att det lönar sig att spela! Med vårt wildcard till Quake 2-SM, som arrangeras av PC Gamer, har du chans att kamma hem 50.000 kr i kontanter! (Ev. vinstskatt betalas av vinnaren.) "Hösten -98 i Stockholm kommer att bli historisk..."





PC Gamer T-Shirt

20 st, värde 149 kr/st
Been there, done that...
- Got the T-shirt?
Den enda T-shirten du behöver för att alltid ha det rätta trycket!

En schysst bonus...

5 set, värde 250 kr/set
...har vi i tävlingen den här månaden också: det är våra kompisar i bandet Garbage som har gett oss lite priser att sprida till PC Gamers läsare, närmare bestämt en fin musmatta i glad kulör, Garbage egen skärmsläckare och givetvis bandets senaste CD, Version 2.0, att lyssna på medan du tittar på skärmsläckaren och vilar musen på mattan. Enjoy!

VINSTVÄRDE ÖVER

15.000 KR!

(ev vinstskatt betalas av vinnaren)

EXKLUSIVT! ENDAST FÖR PRENUMERANTER!

KORTISAR

MYTH II: SOULBLIGHTER

Bungie proklamerade för en tid sedan uppföljaren till *Myth*, det strategiska fantasy-spelet i realtid som blev mest känt för den förhäxande grafiken. *Soulblighter* är baserat på den gamla *Myth*-motorn, men kommer att innehålla fler grafiska höjdpunkter än du kan önska. Det kommer att finnas ett överflöd av inomhusscener och häftigt naturtrogna slott som bara väntar på att stormas. Detaljer är det viktigaste hos Bungie, så du kan förvänta dig brinnande pilar som regnar ned från försvarsverken, vindbryggor som hastigt fälls upp av försvarare och onda magiker som utbyter giftmoln och andra otrevligheter. Bungie är också stolta över att förkunna att terrängen kommer att vara fyra gånger så slät och detaljerad som *Myths* imponerande topografi. Där kommer även att finnas 'organiskt' ljus (vad nu det kan vara), och en fungerande väderkvarn i 3D. Just det. Det stämmer. En fungerande väderkvarn.



VANLIG BLANDNING

Reflections jobbar just nu med ett action/äventyrsspel i första person. Steam utspelas i den dystopisk framtid och beskrivs som en blandning mellan *Tomb Raider* och *Resident Evil*. Det är med andra ord som femtielva andra spel som snart ska släppas.

ACTION

DUNGEON KEEPER II

'Horny' är tillbaka i en helvetiskt efterlängtad uppföljare.

Dungeon Keeper var troligtvis ett av de allra bästa spelen förra året. Fattas bara annat, efter alla förseningar från utvecklarens helvete. Nu kan vi i alla fall kungöra att *Dungeon Keeper II* definitivt är under utveckling (vi har sett det).

Originalet var dock, trots sina stundtals geniala inslag, inte helt utan fel. Ett ganska likriktat helhetsintryck och de sorgliga 2D-spriterna var dess största brister. Tack och lov har dessa fel bearbetats och åtgärdats inför den andra upplagan, och det har även tillkommit en uppsjö med nya, smarta funktioner och skojigheter. Fullt 3D-stöd är givet och det eliminerar spriterna (de har omvandlats till polygoner), så därför får du i förstapersonsläge känslan av att befinna dig i något av de senaste, heta shooter-spelen.



Vår vän 'Horny', smygfotad på dass efter att ha ätit alldeles för många kycklingar.

Sexton nya hjältar och monster har lagts till, såsom The Maiden (en kvinna vars överkropp är fäst vid en spindels lägre regioner) och The Dark Knight (en krigare som är extremt kraftfull i närstrid).

Lägg till detta en bunt nya rum, besvärjelser och fällor. Enheterna kommer att vara mer specialiserade, och bara kunna utföra specifika uppdrag. Uppdragen kommer att vara mycket mer varierade och detta borde räcka för att man inte ska tappa intresset för spelet som helhet. Byggandet av din fängelsehåla är effektiviserat, och en del oviktiga rum (Asätarrummet till exempel) har rationaliserats bort. Vi tror att Bullfrog kommer att lyckas med det här.

■ Det är tänkt att *Dungeon Keeper II* ska släppas i December. Vi får väl se.

NYA PADS!

Skrota tangentbordet...

Gravis nya gamepad X-Terminator är en robust, välbyggd liten sak, som innehåller en uppsjö av funktioner som kommer att tillfredställa alla dina behov. Vad sägs om en mini-joystick, en D-pad, massor av knappar, och det bästa av allt - en extra analog pad! Den inkluderade smart drivern låter dig även programmera in dina egna kontroller, allt efter ditt hjärtas behag. Toppengrejor.

Äntligen har vi också lagt vantarna på Microsofts Freestyle. Den använder sig av 'tilt'-teknologin vilket innebär att om du lutar kontrollen framåt, så kommer samma sak att hända på skärmen. En lutning bakåt har givetvis motsvarande effekt. Oturligt nog är det än så länge bara Microsofts eget *Motocross Madness* som är kompatibelt med den här funktionen, men fler titlar är på väg. Hur som helst så fungerar den brilliant.



Lägg den där i din pipa och rök den. Alternativt kan du använda den till att spela spel.

ACTION

CLAN 9 VS DEATHROW

Århundradets match

Den 5-7 augusti utspelades "århundradets match" på studio Nine i Stockholm. Den första riktigt stora internationella drabbningen i *Quake* var ett faktum. USA:s bästa klan DeathRow hade flugits hit för att möta Sveriges stolthet, Clan 9. Under två dagar skulle det stridas i inte mindre än tio matcher innan vinnaren kunde koras.

En timme innan matchstart började folk strömma in i lokalen. Båda klanerna satt i varsitt hörn och värmde upp medan åskådarna slogs om de bästa platserna. Runt om i lokalen projicerades spelarnas skärmar upp på väggarna. Folk kunde nu följa vilken spelare de ville på ett bekvämt sätt. För alla andra som inte kunde vara på plats fanns alternativet att följa matchen via internet. Genom att koppla upp sig mot diverse proxys fick tiotusentals människor runtom i världen se slaget live. Vem sade att dataspel inte var en åskådarvänlig sport?

Minuterna innan start var det nästan knäpptyst, spänningen var olidlig både för spelarna och åskådarna. Denna stund hade Sverige och antagligen hela Europa väntat på i nästan två år. Nu skulle vi få se hur bra amerikanerna egentligen var. När starten gick bröts tystnaden av spelarnas prat, eller snarare skrik, med varandra. En hård och febril kamp pågick medan åskådarna njöt av atmosfären och *Quake*-spel på högsta nivå. Efter en väldigt jämn start drog C9 ifrån mer och mer ju längre matchen led. När den första av de tio matcherna var slut stod C9 som segrare med siffrorna 70-52. Det märktes på applåderna att alla var lättade och nöjda; jänkarna var inga supermänniskor.

De tre efterföljande matcherna chockade de flesta. C9 fullständigt krossade DeathRow i deras eget spel, vanlig *Quake*. Ingen hade förväntat sig detta och luften gick på sätt och vis ur hela evenemanget. Medan folk undrade vad som försiggick fortsatte DR prata taktik och ladda upp inför den femte matchen. Nine-killarna var nog lite överrumplade av sin egen framgång och började slappna av. Mycket riktigt visade sig detta i den sista matchen för dagen, DeathRow låste banan i ett tidigt skede och vann matchen med den största segern hittills. 132-22 var siffrorna vilket verkligen gjorde det hela intressant igen. Amerikanarna hade visat att de inte ska räknas bort så lätt. Även om C9 ledde med 4-1 i matcher efter dag 1 så gick nog dom flesta hem lite oroliga över vad jänkarna kunde ställa till med i de resterande fem matcherna i *Quake*-World.

Det var på fredagkvällen det skulle avgöras vem som skulle få bära titeln världens bästa klan. Även denna kväll kom runt 150 personer till Nine för att se hur legenden Thresh och hans klan DeathRow mätte sig med SM-vinnarna Clan Nine. Den sjätte matchen satte igång i samma hektiska tempo som den första machen två dagar tidigare. Efter en rätt jämn start kopplade C9 greppet om banan och höll det tiden ut. En komfortabel seger med 224-147 för svenskarna. Detta innebar att C9 endast behövde vinna en match till för att ta hem segern. Startsignalen gick och DR fick en väldigt bra start. Det här såg inte alls bra ut för C9. Efter ett tag började dock C9 kämpa sig in i matchen och när endast tre minuter återstod så var det lika. Nu räknades varje poäng och det var i detta ögonblick som C9 visade sin styrka som ett lag. För när slutsignalen gick hade de lyckats vinna med 20 poäng och därmed säkrat segern i denna giganternas kamp. C9 ledde nu med 6-1 i matcher och trots att vinsten var säkrad så spelades ändå de resterande tre matcherna, och vilka matcher det blev! C9 vann den åttonde matchen med 114-74 medan DR vann den nionde med 100-97 - snacka om rysare. I den tionde och sista matchen förbrukade de båda klanerna sina sista krafter och segrande ur den matchen, liksom hela kampen, gick Clan Nine. De svenska vikingarna hade, i amerikanska ögon sett, gjort det omöjliga. Med en övertygande 8-2 seger vann de bucklan och äran att titulera sig "världsmästare". Grattis Nine!

Lådan var het.
Beskrivningen var brännande.
Skärmbilderna var glödheta.

Och mina pengar gick upp i rök...



Att välja spel baserat på förpackningen är alltid riskabelt. Alla ser ju bra ut. Det är därför du behöver besöka Solgames. Där kan du ladda hem alla nya demos, så du kan prova innan du köper, läsa detaljerade recensioner av toppspelare, hitta fusk och tips till att spela mycket bättre och mycket mer. Och det är helt gratis. Så innan du köper ett enda spel till, besök Solgames... för du har bättre saker att bränna än dina pengar.

SOL GAMES

solgames.passagen.se

ACTIVATE '98

SPECIAL RAPPORT

Activision nobbar ECTS och kör en egen minimässa.

Av MIKAEL HJALMARSON

NÅGOT som alltid lockar oss journalister är stora spelmässor, med mycket hype, spel och stora folkmassor. Spelföretagen däremot hittar nog fler nackdelar än fördelar med mässorna. De spenderar ofantliga summor på att locka besökarna till montrarna och när de väl fått en publik, är det svårt att hålla dem kvar. Ett bra exempel på detta är den omtalade E3-mässan, där besökarna irrar omkring likt yra höns.

Detta har Activision upptäckt och anordnar en egen liten spelmässa. Mässan kostar lika mycket som en traditionell mässa, men här får företaget bättre kontakt med oss som skriver om spel. Årets "Activate" ägde rum i den trevliga staden Dublin i Irland. Activision bedövade sinnena med god mat och dryck. Ibland fick det mig att undra om de hade något att visa överhuvudtaget, eller om de ville muta deltagarna för att få publicitet. Activate '98 innehöll dock flera lockande titlar, som jag ser fram emot att spela. De flesta av spelen var uppföljare och byggde på någon ny fantastisk 3D-motor, vilket kanske kan tyckas vara tråkigt. Spelen är ännu under utveckling och därmed kan det hända att mycket ändras innan de når marknaden.

BENEATH

Efter Eidos minst sagt enorma succé med *Tomb Raider*, är det oundvikligt att klonerna ska stå som spön i backen. Activisions egen kopia kommer dock att bli lite annorlunda, dels för att hjälten är en riktig arkeolog, till skillnad från den kurviga hobbyäventyraren Lara och för att utvecklaren lägger ner mer tid på handling än hype. Det är Presto Studios som ligger bakom projektet, vilket bådar gott med tanke på deras spelserie *Journeyman Project*.

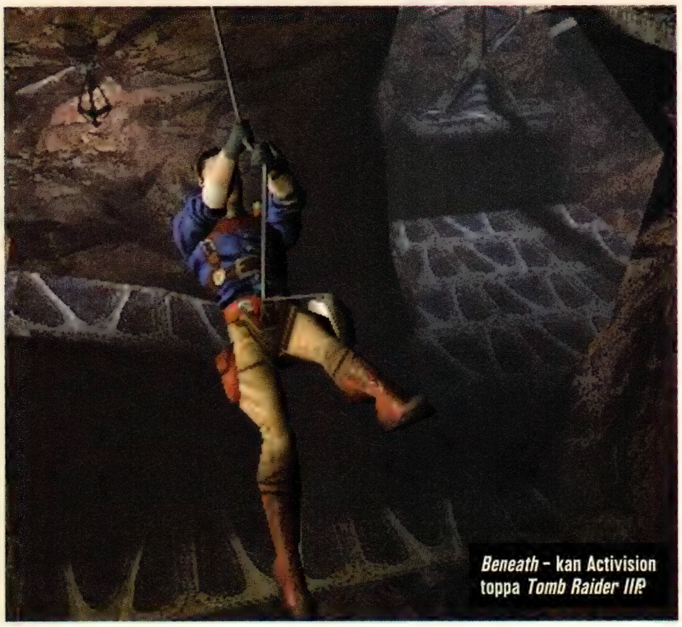
Beneath låter spelaren söka efter sin far, som försvunnit vid en utgrävning. Tydligen var fadern något stort på spåren och nu måste spelaren söka efter sanningen. Spelet tar den sökande hjälten ner i underjorden, där det finns spår av andra civilisationer, som fortfarande existerar. Givetvis är vägen fylld av faror och fiender, som spelaren måste besegra.



Activision fortsätter att köra med stora robotar.

Den version av *Beneath* som visades på Activate '98, var ganska imponerande. Presto Studios hade lyckats få spelet att fungera utan några större problem. Det första som slog mig vara att spelet gick slött, men att grafiken var väldigt snygg. Spelets producent berättade att det jag fick se var mjukvaruversionen, vilket förklarade hastighetsproblemet. Mindre imponerad blev jag när producenten inte lyckades få hjälten att hoppa upp på en avsats. *Beneath* kommer att erbjuda spelaren mer äventyr än action. Hjälten har en pistol, men det är inte alltid nödvändigt att använda den. Större delen av spelet går ut på att lösa olika pussel, av varierande svårighetsgrad. Spelets pussel är mer avancerade än de hitta-nyckeln-problemen vi fått se i andra spel. En liten detalj som får *Beneath* att skilja sig ur mängden, är att spelets miljöer kan förändras. Detta innebär att spelaren kan bevittna stenras, jordbävningar och andra otrevliga överraskningar.

Beneath kommer att lanseras någon gång under nästa år. Presto hoppas väl att *Tomb Raider III* ska hinna bli en flopp innan deras spel släpps.



Beneath - kan Activision toppa *Tomb Raider III*?

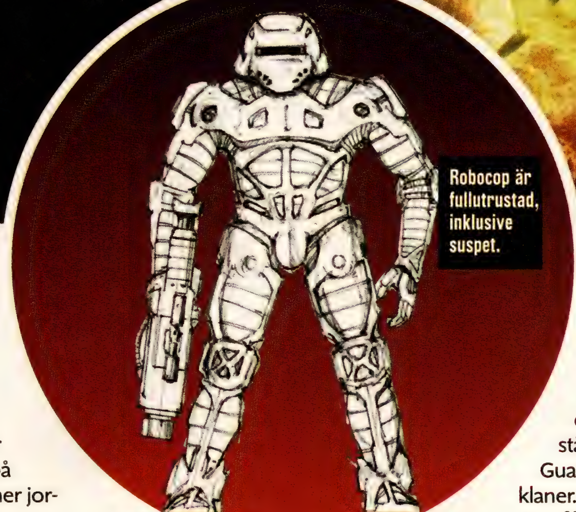
HEAVY GEAR II

Enligt försäljningslistor har datorspelare tröttnat på robotsimulatorer i stil med *Mechwarrior*, ändå produceras det mer och mer av den varan. Kanske kommer framtidens "simulatorer" locka fler spelare. *Heavy Gear* fick bra kritik världen över, men tyvärr verkade inte spelarna bry sig om titeln alls. Activision hoppas att det ska gå bättre till julen då de ska lansera *Heavy Gear II*.

Det stora inbördeskriget från *Heavy Gear* har äntligen nått sitt slut. Freden på Terra Nova varar dock inte särskilt länge då jorden anfaller kolonin. Makthavarna på jorden har beslutat att ta tillbaka alla kolonier och de är på god väg att lyckas. De kvarvarande styrkorna på Terra Nova är kraftigt underlägsna den krigsmaskin som är på väg. Någon måste stoppa jordens armé innan den når kolonin. Givetvis är det här spelaren kommer in i bilden. Spelaren ska gå med i en elitstyrka, som ska samla information om den kommande



Fuglesang lyckades inte när han väl fick chansen. Inte så konstigt med tanke på att Tjindar var andrepilot.



Robocop är fullutrustad, inklusive suspet.



Kan Third World få spelvärlden att bli lite piggare?

anfallsvågen. Kriget utspelas på Caprice, en viktig planet som används som en portal för den mänskliga rasen. Spelarens uppdrag är att starta ett uppror på Caprice för att sakta ner jordens anfall.

Det brukar höra till att en uppföljare bjuder på mer av allting. Oftast brukar uppföljare även ge mer av originalets misstag, men det är en annan historia. Med *Heavy Gear II* tar Activision en annan väg. Den här gången blir det färre robotar, vilket kanske låter lustigt. Utvecklaren ville satsa mer på att skapa ett fåtal detaljerade enheter, än att kasta in mer av allt. Fortfarande är det stridsvagnar som utgör det största hotet för spelaren. Den här gången kommer spelaren att stöta på infanterister på slagfältet och utvecklaren leker med tanken att kunna stampa på dem.

Heavy Gear II kommer inte att fungera utan stöd av 3D-acceleratorer. Detta val gjordes i ett tidigt skede, då skaparna planerar att göra grafiken fotorealistisk. Den befintliga versionen av spelet såg smått fantastisk ut och grafiken flöt på. Enligt projektledaren Dave Georgeson kommer spelet att bjuda på mer action än föregångaren. Resultatet får vi utvärdera under julen.

DARK REIGN II

Bland de elva PC-titlar Activision visade fanns det endast ett strategispel i realtid, en genre som annars går under namnet Clone & Conquer. Det produceras näsan lika många strategispel som 3D-spel idag och alla är de identiska. Westwood tar en annan väg och satsar på voxelgrafik, men Activision satsar på polygoner. Uppföljaren till *Dark Reign* är nämligen ett strategispel i 3D.

"Cavedogs *Total Annihilation* använde i stora drag 3D-objekt på 2D-kartor, medan *Myth* använde 2D-enheter i en 3D-värld. Vi kommer att satsa helt på 3D.", detta enligt projektets ledare Greg Borrud. Detta kommer i stora drag innebära att spelarna kan flytta kameran hur som helst över slagfältet. Vad är det då för mening att låta kameran vara rörlig i spelet? Greg förklarar att vissa strider kommer att ske i stora skogar, där trädtopparna skymmer vyn. Det enda sättet att få kontroll över spelet är att flytta kameran till marknivå. Det som skiljer *Dark Reign II* från mängden är storleken på enheterna. En vanlig soldat är mindre än ett fordon, som är flera gånger mindre än en byggnad. Soldaterna är därmed väldigt små på fältet. Spelet kommer även att kunna ändra klimat och tidpunkt på dygnet. Att spela i mörker kräver helt andra taktiker, då vissa enheter klarar sig bättre under natten.

Spelets handling är satt till ett par hundra år innan det första spelet. Det mäktiga imperiet har precis börjat ta form och deras motståndare Freedom Guard är fortfarande spridda klaner. *Dark Reign* fick kritik för att grafiken var undermålig. Det jag fick se av spelet räckte för att göra mig imponerad. Förhoppningsvis kommer spelet att bjuda på lika bra spelkänsla som originalet. *Dark Reign II* kommer att lanseras sommaren 1999.

ASTEROIDS

Bland alla de stora titlarna på Activate '98 fanns det en lite smalare produkt. Activision har nämligen skaffat licensen till klassikern *Asteroids* och nu kan de visa upp resultatet. Tidigare har vi berättat att spelet skulle bli en utmanare till *Wing Commander* och *X-Wing*, men det stämmer inte längre. Utvecklaren insåg snabbt att *Asteroids* inte skulle kunna behålla spelkänslan i en 3D-värld. Den filmsekvens som spridits på nätet är därmed helt missvisande.

Idén med en ny version av *Asteroid* är kanske lite smal. Det finns ju inte mycket som kan förbättras, utom grafiken förstås. Activisions titel liknar numera *Stardust*, som släpptes för ett antal år sedan. Spelet är späckat med nya fiender, vapen och power-ups. Multiplay kommer enbart att ske via split-screen, vilket känns ganska förlegat. Enligt producenten Seth Gerson har de inte ändrat på grundidén eller tagit bort spelkänslan. I vilket fall som helst är spelet enbart en snyggare version av *Asteroid*, vilket gör titeln till mässans enda riktiga besvikelse. Lanseringen sker under julen 98.

THIRD WORLD

Spelmässans mest annorlunda titel var *Third World*, en blandning av rollspel och strategi. Tydligen hade utvecklaren Redline Games börjat med ett strategispel i realtid, men sedan lutade projektet mer och mer åt att bli ett rollspel. Spelet handlar om människans tredje boning, en gudsförgäten planet styrd av giriga företag. Hela planeten är täckt med en enda stor stad, som inte är särskilt trevlig att bo i. De stora företagen använder sig av olika klaner för att kriga med varandra. En dag hotas det mindre trevliga samhället av en okänd makt, som sveper över staden.

Spelarens uppgift är att samla ihop ett gäng på fem varelser, för att sedan söka sanningen och ha ihjäl de rivaliserande gängen. Varje karaktär är modellerade i 3D och kan kläs med valfria texturer. Redline vill att *Third World* ska bli lika stort som *Quake* på nätet. De tänker därför ha stöd för klaner och liknande funktioner. Det är tänkt att åtta spelare ska kunna mötas samtidigt över internet. Spelet lovordas redan av rollspelare, trots att de inte fått se särskilt mycket av det. I stora drag kan spelet liknas vid en snyggare version av *Diablo*, fast miljön är satt till en miljö som påminner om filmen *Blade Runner*. Kanske kan *Third World* vara det spel som väcker spelvärlden ur den djupa dvala,



(Nedan) Det är sån dag då man inte skulle stigit upp ur sängen.







Fighter Squadron för in action i flygsim-genren.

som orsakats av alla kloner. Spelet kommer att lanseras i februari 1999.

GROUND ZERO

*Quake*febern fortsätter med den andra expansionen, *Ground Zero.* Bakom produktionen ligger Rogue Entertainment, som tidigare utvecklat en expansion till det första *Quake.* Det finns goda möjligheter för *Ground Zero* att slå hårt, då den första expansionen till *Quake II* inte vara särskilt imponerande. Givetvis har Rogue satsat på att få med ett gäng nya vapen och fiender, men de har även förbättrat många andra områden. Det som gör *Ground Zero* bra är att fiendens AI förbättrats. Nu kan vissa av fienderna öppna dörrar, åka i hissar och hoppa från avsatser. Bland de nya fienderna finns en spindel som följer spelaren över hela banan. Den lille krabaten kan springa längs med taket och attackera från ovan.

Ground Zero kommer att återinföra den gamla hederliga motorsågen från *Doom.* Bland de övriga vapnen finns en intressant bomb, som är det mäktigaste vapnet i *Quakes* historia. Själva spelet handlar om ett anfall mot Stroggos nya högteknologiska vapen, Gravity Well. Som vanligt måste spelaren ensam ta sig an en hel armé, men det är vi ju alla vana vid att se. Spelet kommer att omfatta fjorton singleplaybanor och över tio multiplaybanor. *Ground Zero* kommer att släppas under hösten.



Richard "Levelord" Gray tillsammans med en mänsklig variant av sin skapelse Elexis från spelet *Sin.*

SIN

De flesta läsare har nog redan testat demot på *Sin*, som finns exklusivt på månadens CD-skiva. Jag spelade demot flera gånger innan jag for iväg till Dublin. Givetvis var jag väldigt nyfiken på vad Activision skulle visa på mässan och jag måste säga att jag blev lite besviken. Richard "Levelord" Gray hade med sig en äldre version av demot, som hade en hel del brister. Mässans besökare fick med andra ord inte se något nytt om *Sin.* Levelord berättade dock om spelets "Action Based Outcomes". Ett exempel på detta är reklamskylten över fönstret i det första uppdraget av demot.

Levelord hade en fager dam vid sin sida under presentationen. Activision hade hyrt in en fotomodell, och spacklat upp henne rejält. Givetvis handlade det om rollfiguren Elexis från spelet. Fotomodellen hade de berömda och mycket åtsittande kläderna på sig. Sådana trick fungerar inte på oss journalister, eller? Frågan är om en snygg kvinna kan ge *Sin* det försprång spelet behöver för att slå ut *Half-Life*. De två spelen är ganska lika varandra och konkurrensen är stenhård. Vi får snart se om det är Ritual eller Valve som segrar.

FIGHTER SQUADRON

Flygsimulatorer brukar inte slå igenom alltför hårt, då de inte tilltalar alla spelare. Actionfantaster vill inte sitta med ett par hundra knappar och läsa i tjocka manualer. De spelare som gillar flygsimulatorer vill ha mer realism och avancerade flygmodeller. Activision skapar nu ett spel som passar båda parter. De första de gjorde var att utveckla en väldigt avancerad spelmotor. Nästa steg är att jobba med en realistisk fysikmodell. Tyngdpunkten läggs på att flygplanen är uppdelade i ett trettiotal mindre delar, som kan påverkas separat från flygkroppen. Detta innebär att flygplanen kan falla sönder i smådelar under striderna. Vid det här stadiet skulle spelet kunna tilltala de riktigt inbitna flygarna. Activision gick dock ett steg längre och lät producenten Jonathan Knight övervaka utvecklingen. Knight förklarar att han aldrig gillat flygsimulatorer, vilket därmed påverkar utvecklandet av spelet. Eftersom producenten gillar action kan vi vänta oss mer dogfighting än någonsin sett förut. Activision var stolta över spelet som fått namnet *Fighter Squadron.*

Spelet handlar om äldre flygstrider, där flygplanen brukar komma hem i smådelar. När spelet visades på mässan blev jag mäktta imponerad, trots att jag aldrig orkat bry mig om simulatorer. Det ska bli intressant att se hur spelet blir bemött när det lanseras i november.



Sonny Crockett, utklädd till kvinna, och hans kollega Ricardo Tubbs varvar ner efter en hård dags arbete.



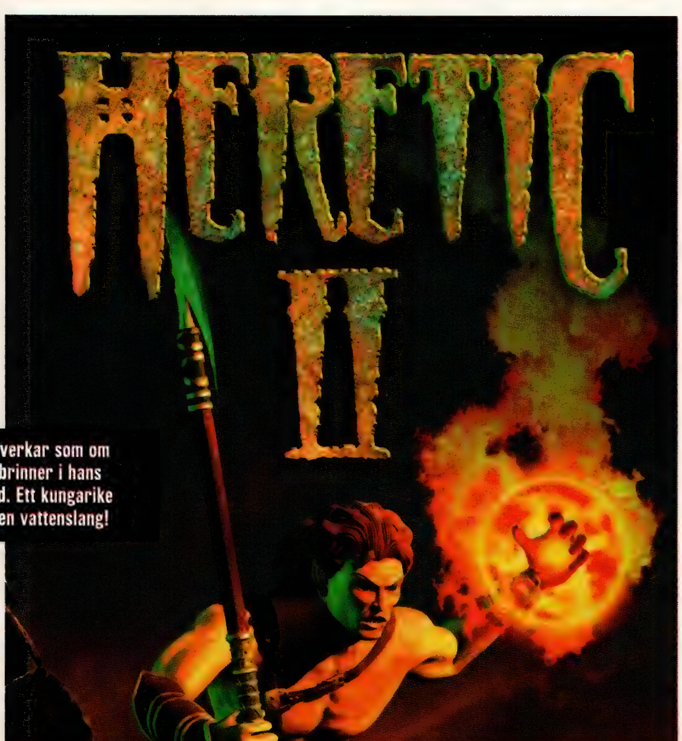
C:CTP erbjuder bland annat nya enheter och finare grafik.

INTERSTATE '82

Efter succén med *Interstate '76*, är det inte konstigt att Activision är på gång med en uppföljare. Den här gången är sjuttiotalet ett minne blott och det mindre imponerande åttiotalet har börjat. En kort tillbakablick säger oss att vi inte vill minnas vårt förra decennium. Tänk på de otroligt fula kläderna, den groteska musiken och de pinsamma TV-serierna. Vi måste dock tänka på att Activision lyckades trolla bort allt det vi hatade med sjuttiotalet.

I *Interstate '82* är det den vandrande frisyren Taurus som är hjälten. Groove har försvunnit och spelaren måste hitta honom. Bakom allt ligger givetvis en enorm konspiration, där regeringen är den stora skurken.

Spelet använder samma motor *Heavy Gear II*, vilket innebär att ett 3D-kort kommer att krävas. Interstate '82 innehåller 40 tidstypiska bilar och vapen. När jag fick se *Interstate* på Activate blev jag lite fundersam. Huvudpersonen Taurus sken bokstavligt talat som en sol. Det kom senare fram att programmerarna lekt med tanken att göra hans skor skinande, men någonstans på vägen råkade det bli fel. Resultatet blev att Taurus såg ut som en staty i metall. Detta kommer givetvis att tas bort lagom till lanseringen 1999.



Det verkar som om det brinner i hans hand. Ett kungarike för en vattenslang!

HERETIC II

Quake II-motorn används flitigt på spelmarknaden och det börjar märkas nu när produkterna är på väg att bli färdiga. Raven Software har i stort sett alltid använt id Softwares motorer. Uppföljaren till Heretic kommer givetvis att utnyttja det senaste från Carmacks kontor. *Heretic II* låter spelaren se händelserna från ett tredjepersonsperspektiv. Spelet kommer inte att konkurrera med *Tomb Raider*, Raven satsar nämligen mer på handling och magi.

Handlingen tar vid där det första spelet slutade. När hjälten Corvus kämpade mot D'sparil hände något fruktansvärt. D'sparil svor att hjälten aldrig skulle få återvända till sitt folk. För att vara ännu mer elak lät han en pest drabba landet. När spelet börjar lyckas Corvus återvända till sitt folk, men de varelser han möter i sin hemstad, är långt ifrån snälla. Sjukdomen gör att alla drabbade blir galna och slår ihjäl varandra. Corvus slipper inte undan, men han är stark och det tar ett tag innan sjukdomen biter på hans hälsa. Spelarens uppgift är givetvis att hitta ett sätt att bota sjukdomen innan det är för sent.

Heretic II ser verkligen imponerande ut med tanke på valet av 3D-motor. Raven har utökat teknologin med skelettanimering, vilket märktes väl. Corvus kan utföra mer akrobatiska rörelser än självaste Lara. Fiendernas AI är även den väl utvecklad, med monster som kan använda dörrar och hissar. Raven brukar inte snåla med spelkänsla och vi får hoppas att *Heretic II* blir lika kul att spela som det är snyggt.

CIVILIZATION: CALL TO POWER

"Hur kan man göra ett till synes perfekt spel bättre?", frågade Cecilia Barajas de ivriga journalisterna. Hon syftade givetvis på Microproses klassiker *Civilization II.* Cecilia är producenten bakom Activisions *Call to Power*, den fristående delen i strategiserien. Efter den rättsliga kampen mellan Microprose och Activision fick vi plötsligt två kommande strategispel att hålla reda på. Enligt min åsikt lyckades inte Cecilia svara på sin egen fråga särskilt bra. Hon hade en del idéer, men de fanns inget revolutionerande i hennes tankegångar. Kanske beror det på att jag är alldeles för insnöad när det gäller *Civilization. Call to Power* erbjuder finare grafik, animerade enheter, en del nya begrepp och multiplay.

Bland de nya enheterna finns bland annat en präst, som kan omvända fiendens folk till andra religioner. En annan intressant enhet är den ekologiske terroristen, som kan sprida grönska och få folket att återvända till naturen. Bland de nya funktionerna finns ett kösystem, där spelaren kan låta städerna sköta sig själva och bygga olika enheter. Det är svårt att säga om Activision kan bräda Microprose, då jag inte fick någon möjlighet att testa spelet.



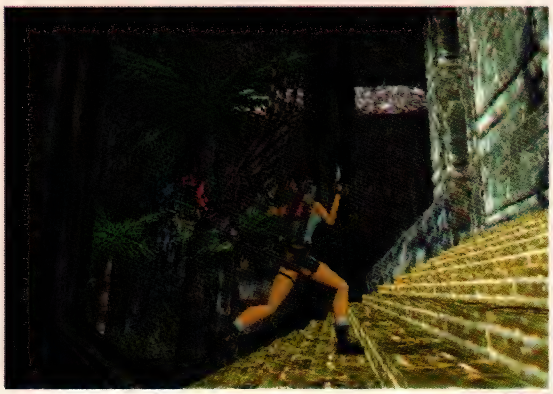
TOMB RAIDER III

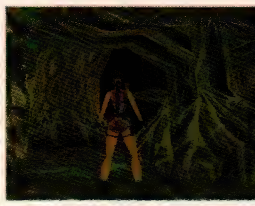
En hektisk jorden runt-resa på jakt efter gamla stenar som förvandlar människor till galna mutanter. Nej, det handlar inte om Mick Jaggers och Keith Richards senaste turné, utan den tredje delen i det oavslutade äventyret om fröken Croft.

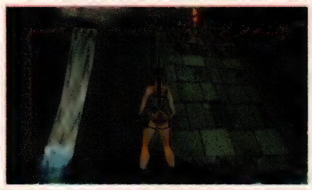
Av Chris Buxton

Lara Croft. Ett lysande exempel på bra karaktärsdesign, eller cynisk kvinnoförnedring? Om jag ska vara riktigt ärlig så bryr jag mig inte. Det finns bara en sak som stör mig, och det är billiga Lara Croft-skämt. Ni vet, när man pratar om hennes tillgångar, eller att hon har "ett par saker till sin fördel." Jag skulle ha kunnat inleda den här artikeln i stil med: "Sedan tidigare hade hon två som har blivit riktigt stora, och nu kommer trean!" Så lågt ska vi inte sjunka här. Det som följer här kommer till 100% att handla om spelet.

Tomb Raider III visades upp för första gången på E3 i maj. Det var då klart till 50 %, och hade avverkat ungefär halva tiden av den ettåriga utvecklingstiden. Sedan dess har arbetet fortskridit sakta men säkert, och den beskriv-









Nya triangulära polygoner gör *Tomb Raider II*:s miljöer mer realistiska än de i föregångarna.

ningen kan sägas gälla själva spelet också.

Man ska ju inte ändra för mycket på ett vinnande koncept, och *Tomb III* kombinerar *Tomb II*:s tonvikt på action med det första *Tomb Raiders* mer problembaserade inriktning. Det här beslutet baserades till största del på kritik från spelarna, vilket *Tomb III*:s Chief Level Designer, Richard Morton förklarar:

”Vi surfade runt på en massa inofficiella siter för att försöka få så mycket feedback som möjligt,” säger Morton. ”En del tyckte att tvåan hamnade farligt nära shoot-'em-up-facket, och att det var alldeles för linjärt. De saknade problemen och utforskandet.”

Efter att ha tagit reda på vad allmänheten tyckte, bestämde Core sig för att ge verkligen ge folket vad de vill ha. ”I det första spelet vägde det över 70-30 åt problem,” lägger Morton till. ”I det andra var det 60-40 åt fighting, och i det här ska vi försöka få det att bli 50-50.”

”Nu kan man höra fotstegen i snö och sand, och vi kan ha fallfärdiga broar som knarrar när man går ut på dem.”

INDIEN

BESKRIVNING: Lara springer på en forskare från ett företag som har hittat en magisk sten som har gjort honom galen och gett honom telekinetiska krafter (hänger ni med?). För att få tag på stenen måste hon ta sig genom en ruinprydd djungel, navigera sig fram genom ett labyrintliknande tempel upplyst av facklor, och sedan ta sig tillbaka genom djungeln.

FIENDER: Gamar som flyger över Lara och anfaller om hon fastnar i kvicksand. Pirayor som anfaller i stim. Apor som stjäl föremål från Laras inventarielista. Kobror och en bengalisk tiger.

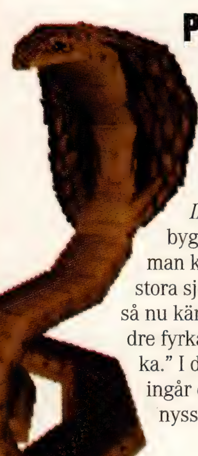
BÄSTA ÖGONBLICKET: Ett tufft motorcykellopp där man ska hoppa över floder.

NYA FORDON: Fyrhjuliga motorcyklar, fallskärm.

LARAS KLÄDER: Utstyrseln med korta shorts och t-shirt.

Nu ska ni inte tro att *Tomb Raider III* bara är ett nytt hopkok av de gamla ingredienserna. ”Jag skulle tro att hela paketet till 80% är en expansion av de tidigare spelen,” försäkrar Morton. ”Det beror på att 90% av koden har skrivit om. Även om det fortfarande ser ut som *Tomb Raider*, har hela motorn omarbetats.” Det är dock det som har lagts till motorn som kommer att utgöra den största skillnaden i spelkänslan, och det Morton framförallt vill prata om är, märkligt nog, trianglar.

Pyramidspel



”Det första vi bestämde oss för att se över var editorn. Vi ville försöka bygga in mycket mer avancerade finesser i den,” säger Morton. ”I *Tomb I* och *Tomb II* var golvsystemet uppbyggt av fyrkantiga block, och man kunde bara höja eller sänka stora sjok. Vi har lagt till trianglar, så nu känns bakgrunderna lite mindre fyrkantiga, och lite mer organiska.” I det nya organiska utseendet ingår en stor mängd träd (där nyss nämnda trianglar används för att skapa rötter) och mer steniga och naturliga grottor och landskap. Det innebär även att man kan skapa andra former och därmed går det att designa mer extravaganta nivåer. Morton igen: ”Vi har en londonnivå där St Paul's Cathedral ingår med sitt stora, välvda tak, och vi har även en nerlagd tunnelbanestation med välvda innertak.”

Man har även effektiviserat arbetet med att designa *Tomb Raider*-nivåerna. Förut var man tvungen att klicka på varenda block i rummet, och placera ut dem individuellt, med *Tomb III*-editorn låter designerna klicka på stora områden och införliva dem omedelbart. Sådant som tog tre timmar i *Tomb II* tar nu några sekunder. Därmed är det möjligt för teamet att verkligen designa de imponerande nivåer de har föresatt sig inom *Tomb III*:s tighta 12 månadsschema.

Tomb Raider III bör ha ett jämnare och mer naturligt utseende än de båda föregångarna, men Cores försök att skapa ett realistiskt spel slutar inte där. För alla olika ytor och texturer i det nya spelet finns det passande fotstegsljud för Lara, så oavsett var hon sätter fötterna låter det som om hon verkligen är där. ”Nu hörs det verkligen när hon går i snö och sand,” säger den entusiastiske Morton, och vi kan ha fallfärdiga broar som knarrar när man går ut på dem.”

En annan teknisk förbättring i *Tomb III* är det färgade ljuset. ”Det är till största delen



SÖDERHAVSÖN

BESKRIVNING: Lara upptäcker en kuslig, övergiven by, men hör avlägsna trummor från en annan plats på ön. En kannibalstam jagar henne genom den täta djungeln, men bara fram till en rad totempålar. Bortom den finns dinosaurier som slukar alla välsmakande kvinnliga arkeologer som vågar sig dit. När hon har klarat sig förbi dem tar hon sig vidare till gamla polynesiska ruiner och en dödsföraktande tur på en flotte.

FIENDER: Kannibaler, stamfolk och en mängd förhistoriska bestar, däribland en T-Rex och Velociraptorer som anfaller både Lara och andra bestar (var får de allt ifrån?).

BÄSTA ÖGONBLICKET: En uppgörelse mellan dinosaurierna och Lara bak i ett störtat plan.

NYA FORDON: Kanot, fallskärm.

LARAS KLÄDER: De vanliga shortsen och tröja.

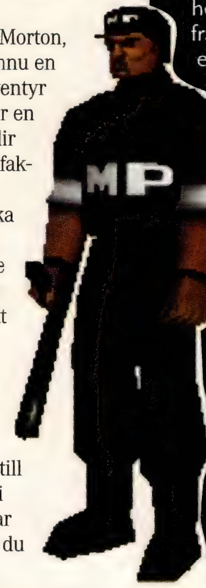
kosmetiskt," erkänner Morton, men det innebär att Lara nu kan värma sig i riktigt solljus, hon kan smyga fram i månens sken och hon kan använda facklor och bloss som ger ifrån sig riktigt sken. "Det gör att allt ser mer stämningsfullt ut," säger Morton, men ljussättningen har integrerats i problemen också: "På den sista nivån, där man åker i en gruvvagn, finns det röda och gröna lampor som talar om när man ska sakta ner och när man ska öka farten."

Vilken Indiana?

När det gäller handlingen i *Tomb Raider III* har utvecklarna Core plundrat en del. Precis som om fröken Crofts arkeologiska utforskande inte skulle påminna tillräckligt mycket om Indiana Jones filmtrilogi, handlar den här uppföljaren om en jakt på magiska stenar, och den får sin upplösning i och med det omtalade gruvvagnsrallyt. "De snodde från oss," skrattar Morton och syftar på LucasArts nya Indy-spel. Han bortser då från all inspiration som Doktor Jones har försett dem med tidigare. I sedvanlig Indiana, förlåt, Lara-stil är handlingen en blandning mellan gamla myter, övernaturliga föremål, och förstås en usel bov som vill ha mer makt.

Den här gången spelas den rollen av en Doktor Willard, chef för ett forskningsföretag som ger Lara i uppdrag att leta reda på några stenar och föra dem till hans bas i antarktiska bas. De här stenarna kommer från en meteor, som dyrkades av en polynesisk stam för nästan 2 000 år sedan, men försvann när en vulkan begravde dem. De kraftfulla stenarna återupptäcktes av Charles Darwins folk på Beagles första resa, och sedan spreds de ut över världen av sjömännen. De skildes från varann, i alla fall tills Lara klev in i handlingen.

"Det börjar i Indien," förklarar Morton, "och du tror att du bara letar efter ännu en artefakt. Det är som en slags miniäventyr i sig. Sedan inser du att artefakten är en del av något mycket större. Sedan blir du anlitad för att hitta tre andra artefakter på olika platser på jorden." Efter Indien får du välja vilken plats du ska ta dig till härnäst, allt för att *Tomb Raider* ska kännas mindre linjärt. De tre efterföljande äventyren kan man ta i valfri ordning: en Söderhavsö, ett dimmigt, nutida London och det superhemliga Area 51 i Nevadaöknen. "Vilket du väljer först kommer att påverka om fortsättningen blir lättare eller svårare," säger Morton. Om du beger dig till Area 51 i Nevada kanske du får tag i raketgeväret tidigare än om du satsar på Söderhavet först, fast där kanske du å andra sidan får mer energi, så det jämnar ut sig."



AREA 51

BESKRIVNING: Lara arresteras och fängslas, och längtar bort från den välbevakade delen av ett forskningslabb i närheten av Area 51. Hon måste rymma från sin cell och hitta en väg ut ur fängelsekomplexet innan hon kan ta sig till Area 51, där en av stenarna finns. Hon trotsar alla myndigheternas förbud och måste stjäla stenen och ta sig ut med livhanken i behåll.

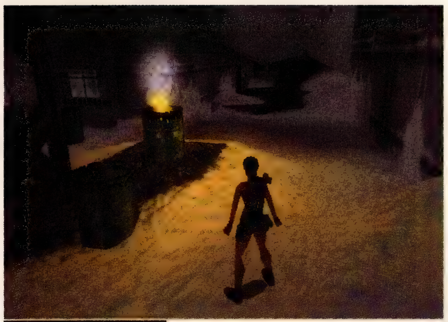
FIENDER: Insatsstyrkor, vakter, vakthundar, forskare, fångar och ökendjur som hyenor och gamar.

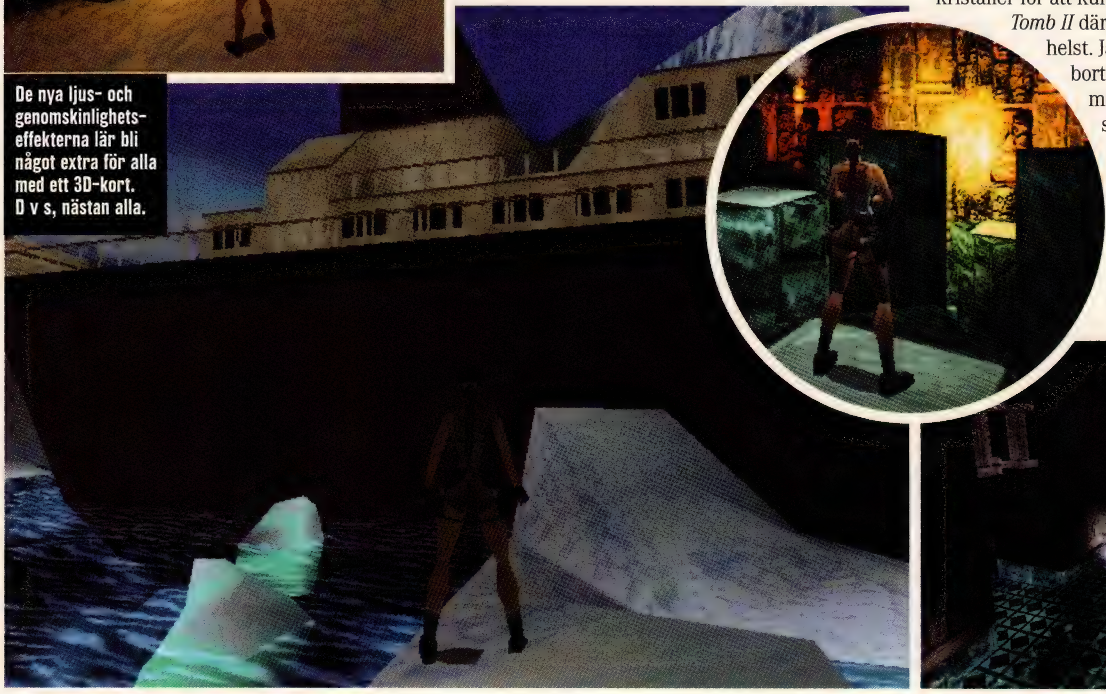
BÄSTA ÖGONBLICK: Ett möte med en fånge som ser ut precis som Hannibal Lecter.

NYA FORDON: Jeep, sandbåge.

LARAS KLÄDER: En ny dräkt, den här gången kamouflagemönstrad.

"Den nya sparfunktionen bör göra *Tomb Raider III* mycket mer spännande än *Tomb II*."

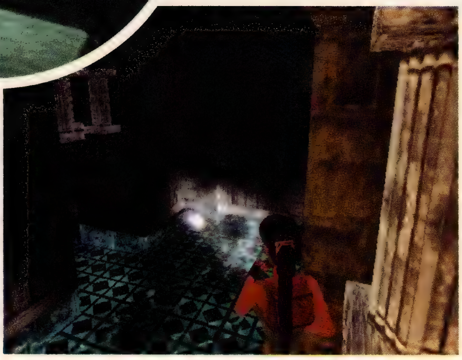




De nya ljus- och genomskinlighets-effekterna lär bli något extra för alla med ett 3D-kort. D v s, nästan alla.

På plats är det sedan linjärt, med tre nivåer per ställe. "Du måste klara av Indien först, och sedan samla in de andra tre delarna till artefakten från de andra platserna," förklarar Morton. "Sedan när du har alla bitarna kan du ta dig till den sista platsen." Den sista platsen visar sig vara Antarktis, där ytterligare tre nivåer väntar på dig innan den spännande upplösningen tillsammans med den nedrige doktor Willard. Det finns några alternativa vägar genom vissa nivåer i *Tomb III*; en del innehåller nya föremål eller sparplatser. De sammanstrålar längre fram, så är mer en användbar omväg än något annat.

När det gäller möjligheten att spara har *Tomb Raider III* satsat på en blandning mellan *Tomb I* och *Tomb II*. "En del gillade sparfunktionen i *Tomb I* där man var tvungen att skaffa kristaller för att kunna spara, och andra gillade *Tomb II* där man kunde spara när som helst. Jag tycker att tvåans metod tog bort en del av spänningen i spelet, men ettan retade en del eftersom man var tvungen att spela om vissa partier flera gånger." Den lösning Core har kommit på är att ha sparkristaller, men att låta spelare lagra dem i inventarielistan, istället för att spara automatiskt så fort de plockas





LONDON

BESKRIVNING: Lara blir inbrottstjuv och klättrar utmed väggarna i London. Bland annat tar hon sig in i St Paul's Cathedral och Naturhistoriska Museet. Sedan tar hon sig ner i en underjordisk värld av kloaksystem, innan hon tar sig upp till gatunivån igen och bryter sig in i en skyskrapa.

FIENDER:
Legoknektar, vakter, män i undervattensutrustning, byggarbetare och diverse kloakvarelser.

BÄSTA ÖGONBLICKET: En strid med utställningsföremålen på ett vaxmuseum.

NYA FORDON: En undervattensenhet, som hämtad ur en Bond-film.

LARAS KLÄDER:
En iögonenfallande svart dräkt.

"Vi gjorde de tropiska fiskarna och tyckte att de skulle vara häftigt med pirayor."

upp. Det ger spelare ett begränsat antal sparmöjligheter som kan användas en gång - det förlänger spelets livslängd jämfört med *Tomb II*, som kunde spelas igenom på ett par dagar.

Känsla i spelet

Utförliga bakgrundshistorier och tekniska underverk kan inte rädda ett spel. Alla rutinerade spelare vet att spelkänslan är minst lika avgörande. Det verkar som om Core har lyckats med den biten. De har försökt göra spelets problem lite mer underhållande och krävande än originalets "leta reda på nyckeln och öppna dörren"-problem.

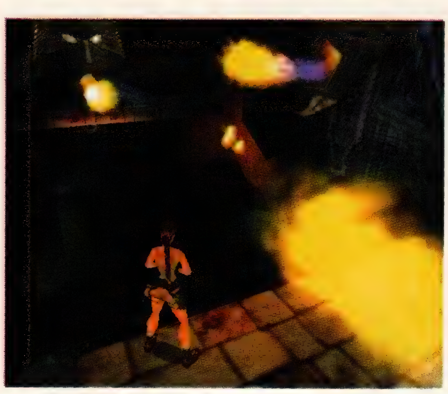
Ett av de bästa kom till av misstag, ett resultat av en bakgrundseffekt som designerna använde för att få vattnet att se snyggare ut. Olika fiskstim skapades med hjälp av platta polygonföremål som bara simmar omkring, men när man närmar sig dem splittras de. Det skapar en snygg effekt. "Vi skapade de tropiska fiskarna och kom på att det skulle vara häftigt med pirayor.

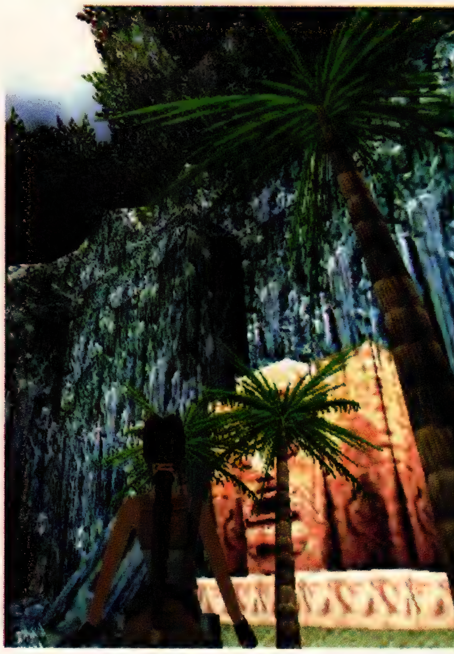
Så, på ett ställe i spelet måste Lara simma genom en damm, men första gången du provar detta kommer 20 pirayor dras till dig, blodet flödar och inom ett par sekunder kommer du att vara död. "Det hänger dock ett kadaver från ett träd," lägger allvetaren Morton till, "och du måste komma på ett sätt att släppa ner det i vattnet så att pirayorna dras till det medan du får simma ostört."

På en av Söderhavsnivåerna måste Lara ta sig över ett djävulskt träsk utan att sugas ner i det mörka vattnet. "Det finns massor av små stenar i träsket," förklarar Morton, "och infödingsstammen har kommit på ett system så att de vet vilka stenar som är säkra att hoppa upp på. Du måste få tag i en karta från en av de andra karaktärerna som visar den rätta vägen över träsket."

Nya rörelser

Med tanke på att det här är ett *Tomb Raider*-spel är det omöjligt att låta bli att kommentera fröken Crofts utseende. Även om hon inte ser så särskilt annorlunda ut, har några viktiga förändringar gjorts. "Vi var tvungna att vara försiktiga med Lara," medger Morton, och lägger till att "Jeremy (Smith, Managing Director på Core) brukar komma ner och säga: "Skyl henne inte för mycket," och så vidare. Lara ser mycket jämnare ut, mycket tack vare *Tomb III*:s nya ljuseffekter, då den grundläggande modellen inte har förändrats. Bland de nya utstyrslarna märks en





dräkt för hennes London-äventyr och ett par funktionsdugliga byxor för snönivåerna.

Man har lagt till nya rörelser också, och de är integrerade med de nya nivåerna och problemen. "Vi har lagt med en ny rörelse som ger henne en kortare tids extra snabbhet, "säger Morton. "En dörr kanske håller på att stängas framför dig, och då måste du kasta dig fram för att komma igenom." Den rörelsen har en mätare så att Lara kan springa dubbelt så fort under en



(Ovan och höger) Lara gör reklam för Sydkraft. (Nedan) Hon vilar och kikar på något som skiner.

begränsad tidsperiod, men nackdelen är den att det tar en lång stund att ladda upp den igen. Bland de andra rörelserna märks en som gör att Lara kan hänga och klättra under avsatser och tak, och en kryprörelse som först skulle ha använts redan i *Tomb II*. Kryprörelsen kommer inte ingå i Laras grundläggande rörelseschema, utan blir tillgänglig först om och när den behövs.

"Vi hade också tänkt lägga med en särskild sorts kniv, men det väntade vi med eftersom det skulle kräva mycket mer animationer för Lara och skurkarna om vi skulle lägga med närstrider." De existerande striderna har ändrats en del, även om de fortfarande har kvar lite av föregångarnas irriterande kornighet. Bland de nya vapnen märks en *Quake*-liknande granatkastare, medan hennes M-16 har bytts ut mot en kulsprutepistol av märket Heckler & Koch. Raketgeväret har också förändrats. Den automatiska låsningen har tagits bort, men nu är explosionerna radiebaserade, så även om du missar fienderna kan de stryka med i stötvågen från explosionen.

Det är det hela. *Tomb Raider III*. Det verkar som att Core är medvetna om att fenomenet Lara inte ensamt kan garantera en succé. De aktar sig också för att nämna *Tomb Raider IV*, och antyder att de kanske väntar i ett par år innan de följer upp trean. Trots filmen och alla "livs levande" Lara Croft är det här ett spel som verkar bli mer polerat och spelbart än föregångarna, och inte ett försök att mjölka Lara på allt hon har. Nej, den sista meningen är inte ett avsiktligt skämt. Vad tror ni om oss, egentligen?

ANTARKTIS

BESKRIVNING: Lara tar stenarna till Dr Willards antarktiska bas, och helikopterna kraschlandar i en snöstorm. När hon kommer till basen blir vår hjältinna anfallen av muterade forskare, och springer sedan på Dr Willard som stjäl stenarna och sticker ner i en gruva inne i en slumrande vulkan. Fast den kommer inte att slumra så länge till. Lara måste få tag på stenarna och fly innan magman börjar hagla.

FIENDER: Vakter, forskare, mutanter som är olika mycket muterade, våldsamma eskimåhundar och en jätteval.

BÄSTA ÖGONBLICK: En Indiana Jones-liknande jakt genom vulkanen i en gruvvagn.

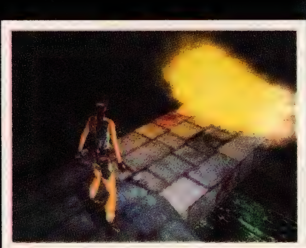
NYA FORDON: En båt och en snöplog.

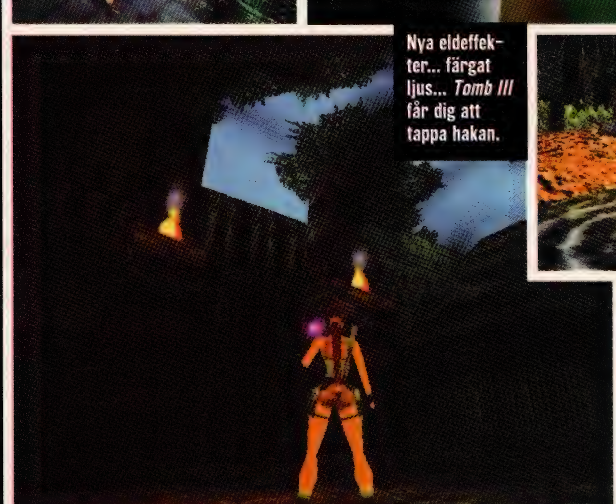
LARAS KLÄDER: En jacka med huva och svartvita kamobrallor.



"Core verkar vara medvetna om att Lara-fenomenet i sig inte är en garanti för succé."







Nya eldeffekter... färgat ljus... *Tomb III* får dig att tappa hakan.

I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

Det var inte förrän i maj, på E3-mässan i Atlanta, som jag fick en första titt på *Black & White,* det spel vi alla hade jobbat med de 9 sista månaderna. Under den perioden hade jag ofta undrat: "Men var är spelet då?" Jag ville veta. "Det är aldrig någon som visar mig något! Vad gör alla hela dagarna? Var är det förbannade spelet?" De andra brukade alltid svara genom att le milt åt mig, ungefär som man gör för att lugna ett bångstyrigt barn. "Allt går bra," brukade de försäkra mig om. Peter, Tim, Mark och Jonty hade redan testat en primitiv nätverksversion av spelet. Det var dock inte mycket att titta på. Det var bara stora, röda rutor som flyttades runt i ett avskalat landskap. Enligt mitt sätt att se var det inte mycket till spel.

De långa uppesittarkvällarna med kodningsarbete innan E3 hade till sist producerat något som till och med jag kunde uppskatta. Det var i och för sig bara *Black & Whites* testbed - en fungerande version som tagits fram för att testa spelkänslan och spelvärdet. Många av huvudingredienserna fanns dock med. Landskapen, stammarna, alla spells, varelserna - allt började få liv. Små bybor traskade omring i enkla landskap, högg ner träd, fiskade och plöjde fälten. Genom att svepa lite med musen kunde man kasta en Fireball Spell ut över landskapet. En Godzilla-stor Ogre stampade på försvarslösa bybor, böjde sig ner och åt dem som om de vore jordnötter.





Hur hade det här gått till? Jag hade inte en aning om hur *Black & White* hade satts samman. Så när vi återvände från Atlanta bad jag programmeringschefen Jonty Barnes att upplysa mig.

Från början hade Lionhead ingenting alls. Inga filer, program eller grafik. Det första man var tvungen att fixa var ett organisationsschema för projektet. Som t ex programmens och filernas klasstruktur, hur kartan skulle lagras...Allt sådant var tvunget att bestämmas i förväg.

När det var ordnat kunde programmeringsteamet - som bara bestod av 4 personer just då - börja jobba med bibliotek och verktyg. Biblioteken är de viktiga filer som döljer den underliggande maskinen från den rena spelkoden. Ett exempel kan vara skärmhanteringsrutinerna som används för att ta kontroll över skärmen.

Verktygen är program som fixar så att de många olika grafikfilerna blir till ett format som spelmotorn kan läsa. Ett exempel här är Sprite-editorn som används för att ordna animationsrutorna. Jontys första jobb var att komma igång med Sprite-editorn. Senare skulle det lämnas över till den unge programmeraren Paul Nettleton så att han kunde avsluta det hela.



Systemspecialisten Tim Rance började med att planera nätverksrutinerna. De utvecklades och testades med ett spel som Tim skrev speciellt för det här syftet.

Som ett multiplayerspel var *Black & White* tvunget att fungera över olika PC-nätverk och Internet. Hemligheten här är att även om spelet verkar flyta ordentligt, är det faktiskt uppdelat i olika turer. Idealet är att få antalet olika turer per sekund att bli det samma som antalet rutor per sekund som visas på skärmen. I slutändan hoppas teamet att få till en frame rate på 40 rutor per sekund. Eftersom Internet inte skulle klara av att överföra data i 40 turer per sekund måste Tim utveckla ett sätt att få ner turerna och rutfrekvensen, och sedan få upp dem igen i den andra ändan.

Mark Webley jobbade med varelsernas AI. Nu var han tvungen att med hjälp av avancerade gissningar komma på vilken sorts krav som kommer att ställas på de här rutinerna. Vissa saker, som t ex att bestämma vart varelsen var på väg eller om den var hungrig eller inte var relativt enkelt. Hur den lagrade minnena av sina erfarenheter var inte lika enkelt, och fick sparas till senare. All den här AI-faktan förs in i ett Excel-kalkylblad och Mark skrev den rutin som läser in kalkylerna som speldata. Det bästa med att använda ett kalkylblad är att under testerna kan spelbalansen ändras av testare som inte kan något om programmering. De öppnar bara kalkylbladet, ändrar några siffror och voila! En varelse har fått fördubblad styrka, halverad snabbhet eller blivit dubbelt så aggressiv.

Under tiden jobbade Jonty med rörelsemodellen - hur saker och ting skulle röra sig i landskapet (inte igenom eller under det!), hur de skulle röra sig snabbare nerför och långsammare uppför.

När antalet programmeringsrutiner blev allt fler förde de också med sig en massiv lista över grafik som Konstnärerna var tvungna att ta fram. Varje varelse, varje byggnad, varje person, varje träd - allt var tvunget att tas fram individuellt.

När det var dags för E3 var *Black & White* halvfärdigt. 143 000 rader med kod hade skrivits. Listan över grafik som skulle tas fram hade överstigit 16 000 bilder. Om ni tycker att det låter mycket kanske ni förstår varför det tar ett team på 15 programmerare och konstnärer 2 år att skapa ett spel.

Den uppgift som ligger framför programmerarna kan sammanfattas av det Jonty Barnes sa till mig en gång: "Det enda sättet för mig att klara av arbetsbördan är att ta en uppgift i taget. Jag vågar aldrig fundera över hela projektet. Om jag någon gång skulle försöka se helheten skulle jag bli alldeles för rädd för att våga programmera spelet!"



Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Sin is a trademark of Ritual Entertainment. © 1998 Ritual Entertainment.
Published and distributed by Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



SVENSKA

OFFICIELLA

PC GAMER TOPPLISTA

PC Gamers topplista är tillbaka med ny information om de bästsäljande spelen i Sverige, september 1998. *Commandos: Behind Enemy Lines* ligger som ohotad etta, med *Final Fantasy VII* på en fin andra plats. På PC-listan ser vi att *World Cup 98* fortfarande ligger kvar i det absoluta toppskiktet. Längre ner ser vi att *Heart Of Darkness* har börjat röra på sig.

Den officiella topplistan levereras som vanligt av Mega Skivakademin, Stockholm.

	Titel	Format/utgivare
1.	Commandos: Behind Enemy Lines	PC CD Wendros
2.	Final Fantasy VII	PC CD Wendros
3.	World Cup 98	PC CD EA
4.	X-Files the Game	PC CD EA
5.	Bonnier Trafikskola	PC CD Bonnier
6	Banjo Kazooie	Nintendo 64 Bergsala
7	Spec Ops	PC CD IQ Media
8.	Colin McRae	Playstation Bonnier
9.	Unreal	PC CD Wendros
10.	Police Quest SWAT 2	PC CD IQ Media

TOPP 10 PC-CD

1.	Commandos: Behind Enemy Lines	PC CD Wendros
2.	Final Fantasy VII	PC CD Wendros
3.	World Cup 98	PC CD EA
4.	X-Files the Game	PC CD EA
5.	Bonnier Trafikskola	PC CD Bonnier
6.	Spec Ops	PC CD IQ Media
7.	Unreal	PC CD Wendros
8.	Police Quest SWAT 2	PC CD IQ Media
9.	Premier Manager 98	PC CD Funsoft
10.	Heart of Darkness	PC CD Wendros

TOPP 10 KONSOL

1.	Banjo Kazooie	Nintendo Bergsala
2.	Colin McRae	PSX Bonnier
3.	World Cup 98	Nintendo EA
4.	World Cup 98	PSX EA
5.	Gran Turismo	PSX Egmont
6.	Spice World	PSX Egmont
7.	Heart of Darkness	PSX Wendros
8.	Premier Manager 98	PSX Funsoft
9.	Wargames	PSX EA
10.	Mystical Ninja	Nintendo Bergsala

RECENSIONER

Sommaren är slut och speldjävulen är lös igen.

Så var till sist sommaren över och vi kan börja koncentrera oss på viktiga saker igen och slippa tänka på solbränna, resecheckar och var man får tag i kall cola snabbast. Sommarens speltorka var skoningslös och med få ljuspunkter, men hösten vi har framför oss blir späckad av bra spel och roliga händelser.

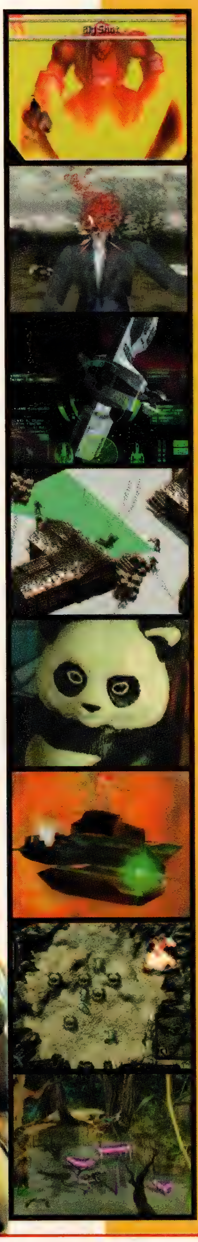
Till vår ohämmade glädje släpptes till sist *Final Fantasy VII*, signerat Squaresoft. Rollspel i den japanska skolan är ju lite speciella, men du har ingen anledning att inte spela *Final Fantasy VII*, eftersom det är ett briljant spel på alla plan. Dessutom är det Månadens Spel.

Ett starkt alternativ till *Final Fantasy VII* är *Conflict Freespace* som står sig mycket bra i konkurrensen och inte bara som ett bra spel i *Wing Commander*-genren utan ett utmärkt spel som många kommer att kunna ta till sig. Kanske kommer även denna genre så till sist att få ett genombrott även utanför de vanliga gamer-kretsarna. *Commandos: Behind Enemy Lines* är det imponerande förstlingsverket från spanska Pyro Studios som har insett att det är många, inklusive oss, som längtar efter ett vettigt strategispel som utspelar sig under Andra Världskriget och det verkar som om vi har fått det i *Commandos: Behind Enemy Lines*.

Spelade du *Elite* för 10-15 år sedan? Då bör du vara intresserad av Gremlins *Hardwar*. I två och ett halvt år har engelsmännen suttit och filat på denna moderna version av *Elite*. Till skillnad från de flesta andra gamla spel, förtjänar *Elite* verkligen epitetet "kultspel" och i *Hardwar* har det fått en tronföljare som har sina brister men det är ändå ett mycket bra spel. När vi ändå är inne på långa produktionsperioder så kan vi passa på att nämna *Heart Of Darkness* som Amazing Studios suttit och tryckt på länge, kanske lite för länge?

ANDERS BJÖRLIN





NYA SPEL

Final Fantasy VII
Den mångfacetterade handlingen hoppar fram och tillbaka innan upplösningen 54

House of The Dead
Ett underhållande skjutarspel där det gäller att straffa zombies......................58

Conflict Freespace
Volition har helt ogenerat lånat ingredienser från *X-Wing vs Tie Fighter*....60

Commandos: Behind Enemy Lines
Ta kontroll över kommandosoldater i ett realtidsspel från Pyros Studios 64

The X-Files Game
Arkiv X har blivit en riktig mjölkko. Hoppas att Mulder och Scully har procent på intäkterna 68

Hardwar
Gremlin har sneglat på *Elite* - resultatet blev en spännande rymdopera.................70

MAX 2
Här finns allt man förväntar sig av ett sofistikerat RTS-spel 74

Heart of Darkness
Precis när vi hade gett upp hoppet om *HOD* dök det upp 76

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

Här ser du de kriterier som gäller när vi bedömer spel. Studera betygsskalan noga och du kan helt enkelt inte göra fel när du väljer vilket spel du ska lägga dina pengar på.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%-89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50-69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

30%-49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%-29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.



FINAL FANTASY VII

Ett klart annorlunda rollspel.





Bakgrunderna är bara i 2D, men karaktärerna navigerar ändå som om de vore där.

Man tar sig vidare i *FFVII*:s handling genom utforskande och konversationer. Under spelets gång brottas Cloud med drakar, enorma robotar och sitt eget samvete.

KAMPEN mellan PC och Konsol är hård och skoningslös. De båda sidorna skickar hela tiden allt mer imponerande salvor över den postapokalyptiska (och helt texturmappade) terrängen i ett försök att visa var skåpet ska stå. Titta där borta! En hemlig enhet ur *Quake II* har drabbat samman med ett komplement till *GoldenEye* på den norra åsen. Det är en hemsk syn, men det är bra gjort.

I det här utstuderade scenariot fungerar *Final Fantasy VII* som en infiltratör på fientlig mark. (Bry dig inte om de andra sex *Final Fantasy*-spelen - i *FF*-landet är det ny handling och nya karaktärer varje gång, så du missar inte något om du är ny på det här med *Final Fantasy*.) Det har smugit sig in på PlayStations flank och försöker se ut som toppmodern PC-underhållning. Pinsamt omedveten om den gyllene regel som säger att konsolspel inte gör sig på PC. *FFVII* har uppenbarligen aldrig sett *Resident Evils* ryckande lik och de flesta av Sega PC:s konverteringar - kom igen, Last Bronx någon? Nu ska vi dock inte vara trångsynta utan istället komma ihåg vilken framgång de här spelen har haft. PlayStation-versionen av *Final Fantasy* har trots allt sålt i mer än sex miljoner (just det, sex miljoner) exemplar sedan förra året. Det var det spelet som fick japanerna att köa i ösregn i Tokyo i flera dagar innan det släpptes.

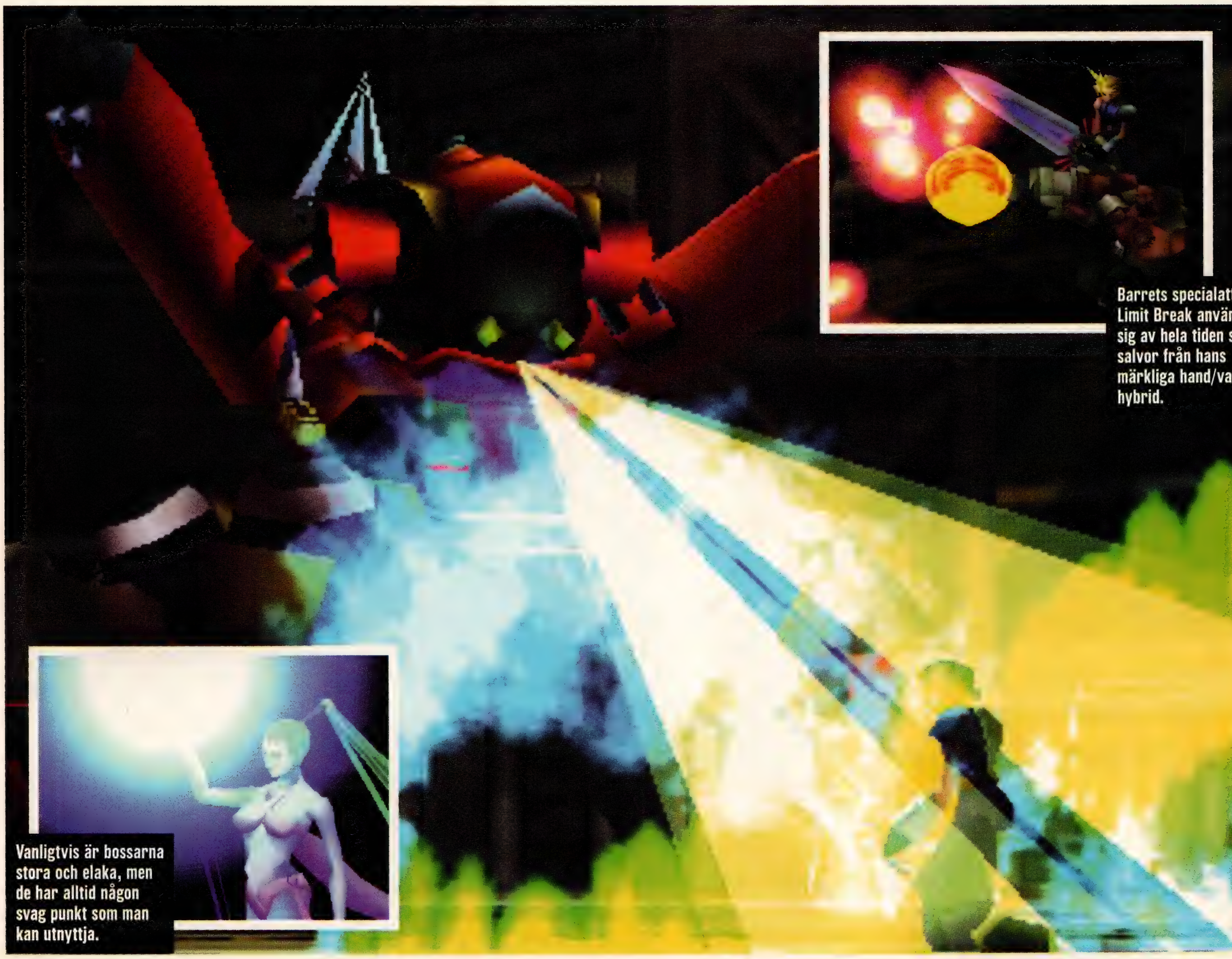
> **"Den mångfacetterade handlingen hoppar fram och tillbaka innan upplösningen."**

Den första fördelen med *Final Fantasy VII* är att det inte finns något liknande spel på PC:n. "Men det är ett RPG!" ropar du kanske nu. "Sådana finns det mängder av." Visst, men *FFVII* är ett annat slags RPG - det är ett japanskt rollspel som inte är som de rollspel vi känner och älskar. En akronym som skulle passa bättre är "IsmS" - Interaktiv Saga med Strider. Här finns inget *Daggerfall*-liknande karaktärsgenererande eller separata scenarion, och definitivt inga fria val gällande de långsiktiga målen. Din uppgift är att reda upp handlingen. Det skulle kunna göra det ungefär likadant som alla andra PC-äventyr vi känner och älskar fast utan pekandet och klickandet, så *Final Fantasy VII* måste ha mer att erbjuda. Och vet ni vad - det har det.

Till att börja med är handlingen ungefär tusen gånger mer fantasifull än i de flesta PC-spel. Utvecklarna, Square, har kommit på en mångfacetterad handling som hoppar fram och tillbaka på vägen till klimax. Shin-Ra Electric Company kontrollerar planeten med en energikälla som sakta men säkert suger ut planeten. Hjälten, Cloud, brukade hålla till i armén, men är numera en slags legoknekt. Det är inte det lättaste, eftersom Cloud på något sätt är en produkt av det onda Electric Corporation. Hjältar dör, de slåss mot sina egna egon och mängder av Manga-affärsmän expedieras i jakten på det Rätta. Det tar dig ungefär 150 timmar att få reda på hela



Dramatiska kameravinklar gör *FFVII* ännu mer filmliknande.



Barrets specialattack Limit Break använder sig av hela tiden större salvor från hans märkliga hand/vapenhybrid.

Vanligtvis är bossarna stora och elaka, men de har alltid någon svag punkt som man kan utnyttja.

Fantastiskt

sanningen.

Om man ska vara riktigt ärlig finns det så många olika element i spelet att det är svårt att veta i vilken ände man ska börja. Om man helt kallt och analytiskt bryter ner det i sina beståndsdelar, får man fram följande:

LUCASARTS-LIKNANDE ÄVENTYR

FF-världen är stor. Nej förresten, den är enorm, men *FFVII* är designat så att man inte kan gå vart man vill och bli vilsen och tappa tråden. Oh nej, det skulle vara för lätt. Avsaknad av transportmedel, floder och till och med hela kontinenter blockerar vägen för dig (tills handlingen gör att du måste ta dig dit ändå). Efter att ha traskat omkring på realtidskartan som går att snurra hur som helst, kommer du så småningom till en stad eller en annan plats av intresse. Många platser är filmlika med snyggt designade, renderade bakgrunder och dynamiska kameravinklar där din karaktär en minut är en liten prick i landskapet, för att sedan vara i extrem närbild. För en gångs skull fungerar FMV:n perfekt. De filmer som för handlingen framåt är korta och passar in i allt det andra. Det finns till och med ⇨

VÅLDETS ANSIKTE

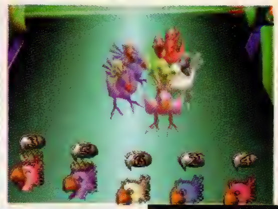
En av de saker i *Final Fantasy VII* (och de flesta japanska RPG) som det är allra svårast att vänja sig vid är att man aldrig vet när det drar ihop sig till strid. Ena stunden traskar man omkring och beundrar det helt öde landskapet, och sedan - blaff! - byter spelet till en stridsskärm där man står omringad av monster. Sådana här slumpartade strider används i många japanska RPG, men vanligtvis ser västerlänningar det som något de får försöka anpassa sig till, eller tycker att det är värre än djävulens påfund. De flesta sväljer sin lilla förtret när spelet bestämmer att man måste slåss en gång i halvminuten. Striderna är så integrerade i *Final Fantasy VII* att det känns ganska meningslöst att försöka undvika dem hela tiden.

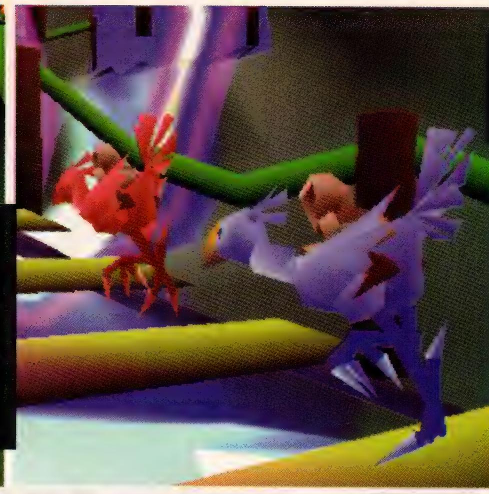


Striderna är viktiga. Om man försöker undvika dem innebär det bara att man inte har tillräcklig kraft att stå emot bossarna längre fram.



Ute på världskartan ändras allt till riktig 3D. Det är en stor och farlig plats.





Om du vill upptäcka alla hemligheter i *FFVII* måste du vänja dig vid att föda upp och tävla med de strutsliknande Chocobos.



Så här ser striderna ut. Längst ner står din karaktärs namn, vad han gör och hur det går. Den förödelse de orsakar kan du se i fönstret. Ju längre fram i spelet man kommer, desto mer fantastiska blir striderna.

"För det mesta är det lika kul att slåss som det är att utforska"

sektioner där de smälter in med spelskärmarna. Det är genialt, helt enkelt, och får nästan all tidigare PC-rendering att se helt tafatt ut.

DUNGEON MASTER-STRIDER

Närsomhelst (utom när du är i närheten av affärer och hus, märkligt nog) kan du och ditt sällskap överfallas av de otäckingar som strövar omkring. Du kan inte se dem, men de är alltid ute efter dig (se Våldets ansikte).

Även om striderna utspelas i turordning, med hjälp av ett menysystem, har man verkligen ansträngt sig för att göra det hela så spännande som möjligt. Varje karaktär (och det kan ingå tre stycken i ditt sällskap när som helst - se "Fast sällskap") har en egen tidsmätare, som när den är full tillåter karaktären i fråga att anfalla. Eftersom mätarna fylls olika fort, beroende på en mängd olika faktorer, kan det nästan bli "arkadliknande" när man hoppar mellan menyerna i ett försök att hålla koll på spells och attacker. Kombinera detta med våg efter våg av fantastiska specialeffekter, några otroliga motståndare, en kamera som sveper och dyker, och för det mesta är det lika kul att slåss i *FFVII* som det är att utforska. Det är oerhört tillfredsställande.



Han ser kanske inte så otäck ut, men den här tjockisen är faktiskt ganska tuff.

ULTIMA ONLINE-LIKNANDE KARAKTÄRSHANTERING

Med en inventarielista som kan innehålla hundratals föremål, är det nödvändigt att du förser ditt sällskap med den senaste utrustningen. Det här känner de flesta PC-ägare till, men en sak som komplicerar det hela är de fack där man placerar särskilda kristaller, s k Materia. Varje Materia (det finns runt åttio olika sorter) ger en karaktär särskilda kunskaper, och de blir allt mer kraftfulla ju mer de används. Det kan tyckas verka lätt, men eftersom olika utrustning utvecklas olika fort gäller det att mixa och matcha på rätt sätt.



ARKADINSLAG

FFVII nöjer sig inte med ett äventyrs- och stridssystem, utan har även gott om arkadliknande småspel, utan tvekan bara för att visa att det går. Vid ett tillfälle hamnar din brokiga skara vid ett jättelikt underhållningskomplex med spelbara arkadmaskiner, en bana och möjlighet att åka snowboard i 3D.

Det borde räcka med att säga att det är svårt att komma på något som inte finns



Har du problem med att klara av den hemska hissroboten? Du måste tillkalla din vänliga drake – Bahamaut – med den härliga andedräkten. Givetvis.



Man måste utforska alla vinklar och vrår i *FFVII*.

FAST SÄLLSKAP



Cloud är huvudfiguren i *Final Fantasy* (det är han med spetsigt hår och jättesvärd), och det är han som du kontrollerar för det mesta. Under spelets gång kommer du att samla på dig upp till åtta andra, och de har alla historier att berätta. Du kan välja två som följer med Cloud ut på äventyr. Helt i enlighet med den japanska karaktärstraditionen är inte någon av figurerna så stereotyp som i många andra spel. Vår favorit måste vara Cid, den suveräna piloten som ger sig ut i strid med en kuban mellan tänderna. Ge honom en bomb så kommer han att tända den nonchalant med fimpen innan han kastar den.

med. Strategispel? Visst, det finns ett "peka-och-klicka-avsnitt" där man ska tilldela sina enheter olika uppgifter.

Det finns några aspekter som är irriterande. Det är inga problem med spelet i och för sig, men det är störande när: a) ett spel som på PlayStation körs direkt från en CD med 2 Mb minne men klen eller ingen diskåtkomst faktiskt installerar hela 300 Mb på din PC:s hårddisk och kräver 32 Mb RAM för att starta över huvud taget; och b) man inte alls verkar ha brytt sig om det faktum att karaktärerna och monstren drar nytta av 3Dfx-stöd, medan de finurligt renderade bakgrunder som de traskar omkring på inte alls har fått samma uppmärksamhet. Vid 640x480 blir bakgrunden oskarp, och även om det troligtvis beror på att renderingarna från början designades för TV och det var för dyrt och tidsödande att rendera om dem (när allt kommer omkring sägs det ju att all SGI-utrustning i Japan gick åt för att programmera spelen) smälter karaktärerna inte samman med dem lika bra som de gjorde på TV:n.

Det här är mindre problem. Som spel betraktat är *FFVII* superbt. Okej, handlingen sviktar här och var och för att få karaktärerna tillräckligt starka för att klara av de tuffare bossarna måste man ta sig igenom till slut långtråkiga strider, men *Final Fantasy VII* är fortfarande ett av de få spel jag har spelat där jag har brytt mig om hur det har slutat, istället för att koncentrera mig på slutbossens grafik (som i och för sig är överdådig). Det är både häpnadsväckande och tilldragande, och det innehåller faktiskt FMV som man inte har något emot att se om. Och om du fortfarande suktar efter statistik och siffror erbjuder Materiasystemet möjlighet för analyser. Man kan inte annat än beundra ett spel där man faktiskt kan avla fram och tävla med fåglar!

Om du aldrig tidigare har spelat ett japanskt äventyrsspel, kommer *Final Fantasy VII* köra över dig. Om du uthärdar (det är svårt i början) kommer du att belönas med så mycket taktiskt spelvärde och handling som PC:n kan erbjuda.

WILL OVERTON

■ Distributör **Wendros** ■ Utgivare **Eidos** ■ Utvecklare **Square** ■ Pris **419:-**
■ Systemkrav **P166, 32Mb, Win95** ■ Rekommenderat **Pentium II, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx** ■ Multiplay **Nej**
■ Web **http://www.eidos.co.uk** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Unikt, spännande, häpnadsväckande spel från en helt annan värld.

93%

HOUSE OF THE DEAD



"Hej, jag kommer från Electrolux. Jag säljer dammsu-" "Hjärna... Hjärna... äta din hjärna..." "Jag skulle nog till huset här bredvid."

ALLA som kan sin litteraturhistoria vet att de olika onda andarna i skräckromaner representerar de socialt oacceptabla, men ändå lockande, mörka sidorna hos oss. Vampyrer? Otyglade sexuella lustar. Varulvar? Ohämmad, djurisk aptit. Frankensteins monster? Skev gudsuppfattning. Men zombies? De duger bara till att äta hjärnor och att sprängas i små köttbitar. Jag vet inte vad det säger om människan, men om man stoppar in några i ett spel blir det kul.

House Of The Dead är PC-konverteringen av det otroligt blodiga arkadspelet. Det innehåller passande nog mängder av zombies att döda på nytt. Det finns t ex zombies som liknar hundar med vingar, grodhoppande zombies, chimpanszombier och motorsågsviftande bondlurkszombier. Plus många fler. Någon handling finns inte - det är något vagt om en forskare som pular med något som han inte borde pula med - och det spelar inte någon som helst roll. Spelet går ut på att göra sig av med de odöda på ett så blodigt sätt som möjligt. Det är ju alltid trevligt.

Det är liksom det hela: man ska skjuta bort maskarna från rörliga lik för att rädda de forskare



Man skulle kunna skjuta dem i benen, men det är inte lika kul.

"Man behöver inte tänka, det är snabbt och kul."

Ruttnande

som i mycket maklig takt masar sig fram på ett fallfärdigt slott. Det är jätteroligt. Det är onekligen underhållande att kunna skjuta ett hål rätt igenom en zombie eller se ögongloberna trilla ut. Man behöver inte tänka, det är snabbt och kul, men problemet är att man hinner se allt på en förmiddag - inklusive hemligheterna - om man anstränger sig. Andra nackdelar är uppenbara: grafiken tar fram det värsta hos 3D-acceleratio-nen, och omgivningarna är väldigt odetaljerade.



"Nej! Nej! Inte zombien med en blomma som huvud. Om jag lägger mig på golvet så försvinner han nog."

De enda krav spelet ställer på dig är att du kan sikta och har hyfsade reaktionstider. En arkadpistol skulle passa bäst, men musen fungerar också (eller greppa en joypad och sätt en kompis vid tangentbordet. Sedan kan ni slakta tillsammans). Det blir lite löjligt under de senare nivåerna, när stämningen övergår från gotisk till något mer sci fi-orienterad, och zombierna skickar rävsaxar mot dig. Vilket är ungefär vad man förväntar sig.

Det talar emot *House Of The Dead*. Det är underhållande och härligt enkelt, men priset är



lite väl högt för att ha kul i några timmar. Om du tvunget måste kolla på zombies kan du hyra Dawn Of The Dead istället, eller spela *Resident Evil* igen.

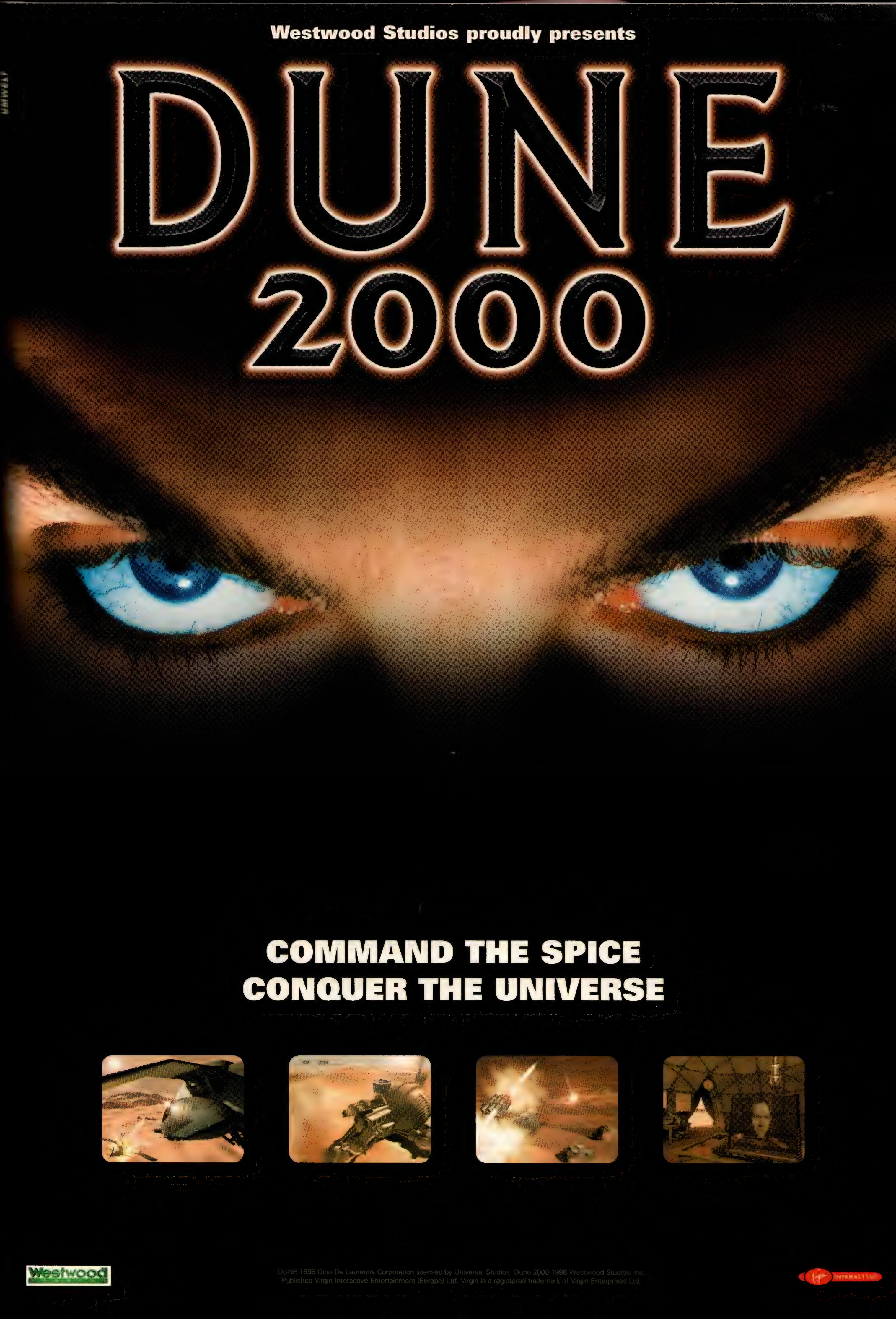
JES BICKHAM

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **Sega** ■ Utvecklare **Sega** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P133, 16Mb, Win95** ■ Rekommenderat **P166, 16Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, PowerVR** ■ Multiplay **Två spelare samtidigt** ■ Web **http://www.sega.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Bättre än *Maximum Force*, man tröttnar dock snabbt på det.

74%


Westwood Studios proudly presents
DUNE
2000
COMMAND THE SPICE
CONQUER THE UNIVERSE
Westwood
DUNE 1998 Dino De Laurentis Corporation licensed by Universal Studios. Dune 2000 1998 Westwood Studios, Inc.
Published Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

CONFLICT FREESPACE

Volition utmanar LucasArts om herraväldet i rymden. Men går det egentligen att sänka den väletablerade mästaren?



En del skepp är fantastiskt stora.



JAG tänker göra processen kort med frågan ovan. Volition har inte en chans att slå LucasArts! Varför? Jo, för att inget kan ens komma i närheten av den härliga atmosfär, som finns i *Star Wars*. När George Lucas presenterade sitt universum för världen, gjorde han det omöjligt för alla andra att inte kopiera hans mästerverk. Spelföretaget LucasArts har länge spottat ut det ena spelet efter det andra, baserade på Lucas historia och vid det här laget finns det inte många spelare som lämnats oberörda av serien. Utvecklaren Volition visste att de inte kunde skapa ett helt nytänkande rymdspel och därför bestämde de sig för att göra det motsatta. De har nämligen kopierat allt från *X-Wing vs TIE Fighter* och de tidigare spelen. Skillnaden är att Volition har gjort sitt spel större och vackrare.

Conflict Freespace utspelas i en väldigt



Ta en tur i *Freespaces* värld. Du vet ju att du vill.





(Ovan) Avancerad geometri. Fyrkanter, cirklar och rektanglar. (Nedan) Tänk på att han också har en mamma som bryr sig.

Imponerande

avlägsen framtid. Människorna har koloniserat andra solsystem och funnit att de inte var ensamma i universum. Den första rasen de stötte på var Vasudanerna, om vi nu ska ta till svensk grammatik. Givetvis blev det inget mötande med den röda mattan och trevliga ambassadörer. Kriget bröt ut ordentligt utan någon större anledning. De båda sidorna var ganska jämna och därför pågick kriget i fjorton år. När spelaren hoppar in verkar det ljusna för människorna. Vasudanerna lider stora förluster och den ena medaljen efter den andra delas ut till piloterna. Plötsligt händer något väldigt märkligt. En mycket högt aktad man inom försvaret ger bort hemlig teknologi till fienden. Spelaren skickas ut för att fånga förrädaren, men under striden berättar denne att vasudanerna inte är de riktiga fienderna. Makthavarna tvivlar på detta och straffar förrädaren. Under nästa uppdrag visar sig det sig att det finns en tredje part inblandad i kriget. Nykomlingarna svarar inte på anrop och visar inga tecken på att vara vänliga. Människorna finner också att fiendens rymdskepp omges av avancerade sköldar och att de inte kan spåras med radar. Fienden tycks inte



Någon har tappat sin last.



"Explosionerna är inte bara vackra, de är fullständigt livsfarliga."

kriga för naturresurser, de vill endast utplåna människorna och vasudanerna. Människorna döper den krigiska rasen efter den destruktiva indiska guden Shiva.

Handlingen blir dock ännu mer spännande när människorna och deras äldre fiender ingår i ett samarbete för att överleva. Lite mer komplicerat blir det dock när ett gäng vasudaner bryter sig loss från sin ras och allierar sig med Shivanerna. Spelets mål är att rädda jorden och ta kål på fiendens grövsta krigsfartyg innan det decimerar försvaret. Just det, spelets handling bjuder inte på något nytt alls. Större delen av handlingen är tagen från *Wing Commander: Prophecy*. Resten är en härlig blandning av andra spel och en nypa Independence Day. Spelarna kommer dock inte att lida särskilt mycket av detta. Volition har nämligen tagit det bästa av alla de kopierat ifrån och gjort det bättre. Handlingen känns trovärdig och bjuder på ett par överraskningar.

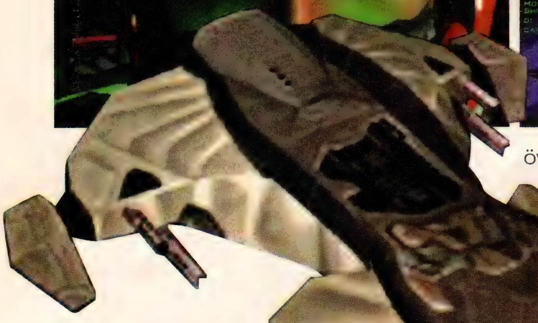
Det som utmärker *Conflict Freespace* är den utomordentliga grafiken. Här ligger till och med *Prophecy* i lä. Rymdskeppen är snillrikt designade och texturerade. Rymden består inte bara av stjärnor, utan även nebulosor och andra vackra fenomen. Vidare har Volition satsat ordentligt på effekterna. Varje vapen ger ifrån sig härliga ljussken och vid träff slår det gnistor ur fiendens skrov. Allt ser väldigt vackert ut och för tankarna till rymdfilmer av modern standard. Men allt bleknar dock bort när explosionerna dundrar på. *Freespace* har de absolut mäktigaste explosionerna av alla rymdspel på marknaden. De snabba tryckvågorna sliter med sig stora delar av skrot och ett tillfälligt eldhav uppstår. Explosionerna är inte bara vackra, de är fullständigt livsfarliga. Rymdskepp som ligger för nära, förvandlas till reservdelar på nolltid. Grafiskt sett ligger *Conflict Freespace* i världsklass och kan stolt titta ner på LucasArts skapelser. Volition kan också skryta med att spelet flyter på och inte går långsamt. Givetvis kräver alla trevliga effekter en snabb dator och ett 3D-kort gör ju inte grafiken sämre. De spelare som inte skaffat dyra 3D-kort kan glädjas åt att spelet är snyggt ändå.

Enbart avancerad grafik räcker inte långt i ett rymdspel. Det som avgör om spelet är bra eller dåligt är givetvis spelkänslan. Den här genren kräver att rymdskeppen ska reagera någorlunda realistiskt och att kontrollerna ska vara logiska. Här märks det väl att det är LucasArts rymdspel som stått modell för *Freespace*. Rymdskeppen fungerar precis som i *X-Wing*, ⇨



Filmsekvenserna är suveräna. De för handlingen vidare.

(Ovan) En AT-AT har kört vilse i rymden. (Nedan) Visst, det går att köra in i hålet, men det är knappt lönt.



⇨ med sköldar som kan regleras och primära och sekundära vapensystem. *Freespace* har dock förbättrat flera av funktionerna avsevärt. Målsökningen kan skötas automatiskt, vilket innebär att ett nytt mål markeras efter att spelaren skjutit ner en fiende. Sammanlagt finns det över 100 olika funktioner. Även om flera av dem inte används särskilt ofta, innebär det att hela tangentbordet används. Knapparna är väldigt logiskt placerade efter samma mönster som i *X-Wing*. Inlärningströskeln är låg, då spelaren får genomgå ett par träningsuppdrag innan striderna börjar.

De första uppdragen fungerar mest som uppvisningsmatcher, där spelaren verkligen måste klanta sig för att misslyckas. Resten av spelet är förstås en stor utmaning. Fienden agerar som om de hade en baktanke med allt. Ofta händer det att ett klent rymdskepp skickas ut för att förvilla spelaren, medan de riktigt farliga fienderna slinker förbi. Extra jobbigt blir det när fienden lockar iväg spelarens kompisar långt från de övriga styrkorna. Samtliga datorstyrda piloter visar prov på spelets avancerade AI. Uppdragens karaktär varierar, men det brukar handla om att försvara större skepp och förstöra fiendens baser. I *Freespaces* universum spelar storleken en stor roll. De mäktiga moderskepp som finns på de senare uppdragen får till och med imperiets Star Destroyers att blekna. Att förstöra skrothögarna tar också på krafterna. Spelaren kan skjuta på enskilda delar på moderskeppen, för att snabba upp processen. En van pilot skjuter först bort alla

"Fienden agerar som om de hade en baktanke med allt."

vapen och siktar sedan på motorerna.

Spelet omfattar drygt 30 uppdrag, som varierar i svårighetsgrad. Vana spelare som tar sig igenom spelet snabbt och vill möta andra piloter över nätet, får vänta ett tag till. *Conflict Freespace* fungerar knappt alls över internet, men Volition är redan igång med att skicka ut patchar. Spel över lokala nätverk fungerar dock bra. Här kan spelet mäta sig med *X-Wing vs TIE Fighter*. I nuvarande läge blir det tyvärr en liten sänkning av betyget, då jag anser att spelet måste fungera online också. För att blåsa mer liv i Freespace finns det behändiga verktyget FRED till hands. FRED är en editor där spelaren själv kan skapa nya uppdrag. Riktigt kreativa spelare kan lägga med sina egna renderade filmer och ljudeffekter.

I rymden kan ingen höra dig skrika. Detta uttryck är fullständigt korrekt, men inte i spelens härliga värld. Det måste ju höras när spelaren ställer till stor skada eller själv blir skadad. Ljudeffekterna är mycket välgjorda och informativa. Ett otrevligt raspande och knackande talar till exempel om att skrovet är på väg att ge med sig. Musiken är mycket diskret men passande. Den blir aldrig enformig, vilket är en välsignelse. Givetvis kan det inte slå John Williams pampiga musik till Star Wars, men det hade nog ingen väntat sig heller.

Det må hända att *Conflict Freespace* endast är en välutvecklad kopia av *X-Wing*, men spelet är helt enkelt alldeles för bra för att få ett dåligt betyg. Självklart kan inga spel sätta sig emot den invanda spelkänslan i LucasArts spel. Volition har dock gjort ett utmärkt arbete och höjt ribban ytterligare för kommande rymdspel.

MIKAEL HJALMARSON

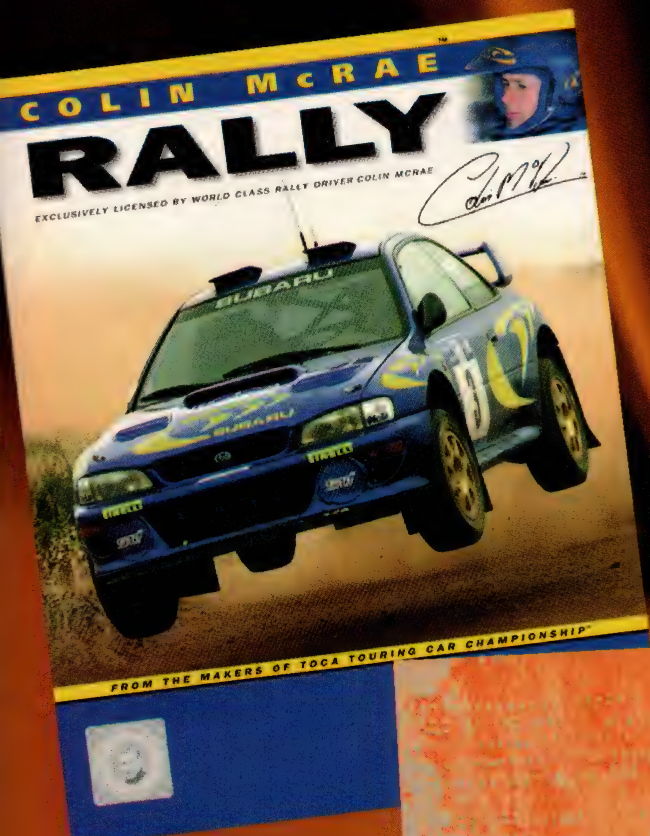
■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **Interplay** ■ Utvecklare **Volition** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb, 8X CD** ■ Rekommenderat **P200, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Glide, Direct3D** ■ Multiplay **Nätverk, Internet** ■ Web **http://www.interplay.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Rymdspel efter känt recept, fast med snyggare grafik.

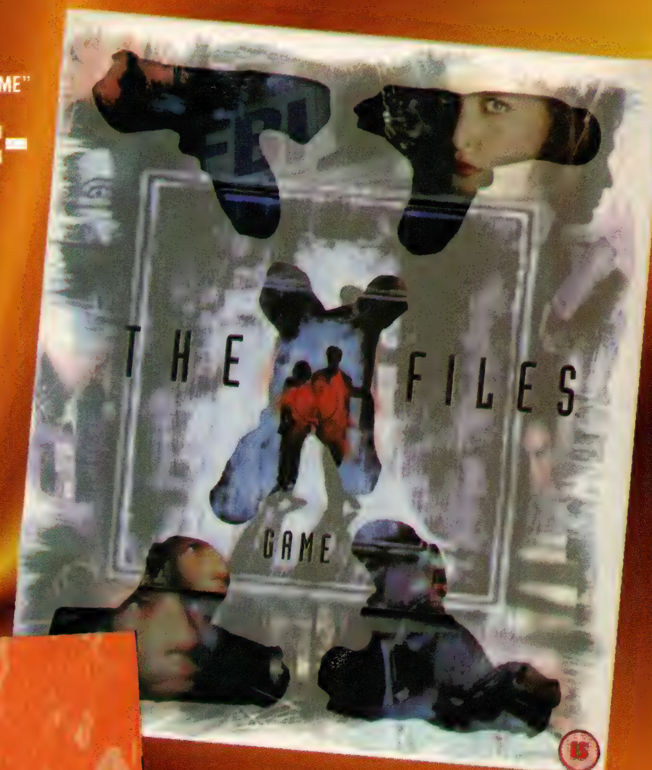
92%

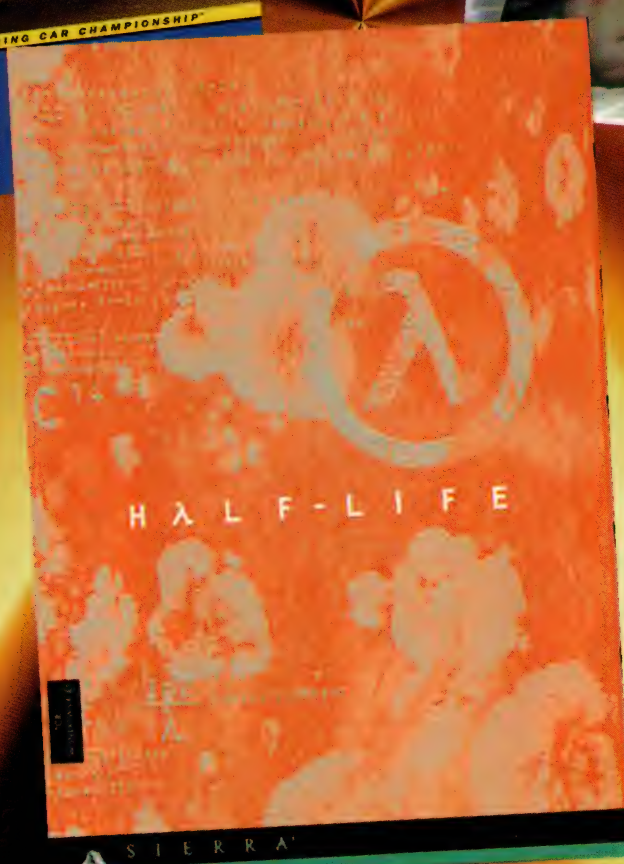
VERKLIGA VERKLIGHETSFLYKTER



"COLIN MCRAE"
399:-
(ORD PRIS 479:-)
PC CD-ROM

"THE X-FILES GAME"
479:-
PC CD-ROM





"HALF-LIFE"
349:-
(ORD PRIS 399:-)
PC CD-ROM

TILLFLYKTSORTEN
MEGA
SkivAkademien
SERGELSTORG
E-MAIL: info@mega.se
BOX 7311, 103 90 STOCKHOLM
TEL 08-566 157 00, FAX 08-566 157 01
ÖPPET ALLA DAGAR

WWW.MEG

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Tålamod är en dygd, och du måste vara extra tålmodig för att få ut någon glädje av Pyros senaste.



Den här enorma bössan orsakar tydligen problem någon annanstans i kriget. Den påminner dig också om Kanonerna på Navarone, vilket ju är trevligt.





(Vänster) Då en del människor föreslår att du ska undvika den gula snön, föreslår vi helt enkelt att du undviker snö helt och hållet, annars riskerar du att lämna fotavtryck.



ALLMÄNT anses det att kommandosoldater är hårda som sten och att de käkar taggtråd. Hårda är inte ens halva sanningen. Det visar sig att (enligt Eidos Stora historiebok) begreppet kommandosoldater dök upp under Första Världskriget, när soldater valdes ut från våra armeér för att infiltrera och slå fientliga installationer. Varje enskild soldat handplockades för sin styrka och förmåga att hantera en mängd vapen och utrustning. Tyvärr, trots mitt intresse, blev jag i tredje klass utslängd från historielektionen för att ha låst in läraren i ett skåp. Så, jag får lov att tro på Eidos.

Om vi lägger min undermåliga utbildning åt sidan en minut, så kan vi se att här finns grunden för ett klassiskt spel. Du kontrollerar ett team kommandosoldater (se 'Russel, möt Sid'), som var och en har ett antal specifika färdigheter. Discovery Channel-liknande FMV-klipp och uppdragsbeskrivningar ger en känsla av realism, men själva spelet har gjort det lätt för sig självt genom att välja en mer fantasiaktig framtoning. Så, därför kan bara pionjärssoldater handha sprängämnen, och endast marinkårssoldaterna kan använda dykutrustningen. Gröna Baskrarna kan plocka upp



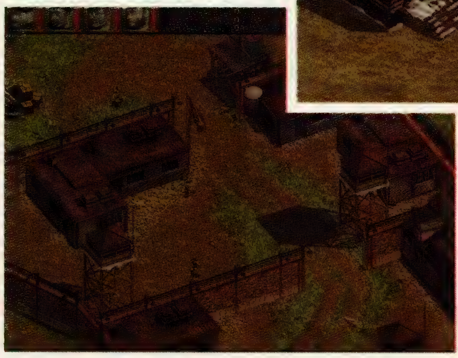


(Nedan) Det ljusgröna fältet visar fiendesoldatens line-of-sight. En extra grön förlängning betyder att du är osynlig om du kravlar på marken.



(Nedan) Den här ersättaren för Bismarck behöver en hederlig sänkning, tydligen. Gott och väl, segla den ned för Göta Kanal då.





Hårt

explosiva tunnor och förare och spioner är de enda som har tillgång till första hjälpen. Detta är en ologisk frustration i ett spel som, i de flesta andra fall, försöker vara exakt och noggrant.

I korthet är *Commandos* ett realtidsspel, men det lånar idéer från bröderna Gollop som utvecklade *X-COM* och Laser Squad-serien. I de 20 uppdrag som finns, kontrollerar du mellan en och fem kommandosoldater, och var och en

"Ibland känns det lite hämmat"

är specialist - de ovan nämnda pionjärerna, marinkårssoldaterna, Gröna Baskrarna, spionerna och förarna. Varje uppdrag måste tacklas på ett speciellt sätt, och varje specialist du tilldelas har sin uppgift. Trial and error kommer lära dig att du behöver en förare om du ska använda ett fientligt kulsprutenäste, men en Grön Basker för att sticka en kniv i den tidigare invånaren. Denna stela avgränsning mellan specialisterna kan ibland gå lite för långt och göra att *Commandos* känns lite hämmat. Varför kan inte vem som helst i ett team flytta en explosiv tunna? Om föraren dör, varför kan då inte vem som helst plocka upp maskingeväret och använda det? Dock är detta rollspelande uppdragens hjärta och tar enheternas olika förpliktelser som vi sett i tidigare strategispel, till en extrem nivå. Varje uppdrag är fokuserat på att förstöra ett slutgiltigt mål. På vägen måste du säkra åtskilliga delmål, och få med dina män i gott skick så att de kan slutföra uppgiften. Till sin hjälp har de ett DIY sabotage kit, som de broderligt delat upp mellan sig. Spadar, knivar, en kompass, en båt, taggtrådsknipsare, harpun - allt du kan tänka dig, finns i deras bakfickor. Använd split-screen, line-of-sight indikator, en följsam kamera och kartan för att åskådliggöra allt detta. Men viktigare än allt det där, är att du lär dig behärska den vinnande tekniken att lura vakter runt hörn för att därefter skjuta dem när de dyker upp. Enkelt men effektivt.

Enkla men effektiva är även de otaliga fina detaljer som finns i spelet. Fotavtryck i ⇨

ÖVERSIKTSVY

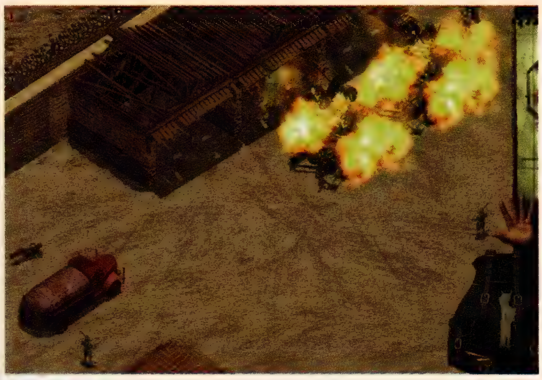
För att vara framgångsrik i *Commandos* krävs en nästan övermänsklig, nej, gudomlig allsmäktighet. Men då gud ser och vet allt eftersom han använder sig av en slags dimensionell medvetenhet som vi inte ens kan föreställa oss med våra små ynkliga hjärnor, väljer *Commandos* ett allestädes närvarande koncept som vi kan förstå. För att du ska veta vad som pågår och var, och kanske följa var och en av dina karaktärer medan de gör sitt grovjobb, kan du använda en mångfald av split-screen scenarion, var och ett med upp till sex olika fönster som följer en del av nivån ifrån en särskild zoomning. Du kan, för att ta ett exempel, ha ett stort fönster för din aktuella karaktär, och två små som följer de farliga soldaterna. Egentligen är det inte soldatens position som räknas, utan hans siktfält. Oturligt nog kan bara en vakts gröna siktkon vara synlig i taget, så även om du har flera fönster öppna hjälper detta dig inte att veta om du blivit upptäckt, om du inte gissar dig till det.

Zoomfunktionen är en smidig liten sak, men den används sällan. Att zooma ut kan vara användbart då och då för att kunna se en soldats hela patrullrunda, eller för att hålla ett öga på ingående vakter, men att zooma in gör bara spelet känns alldeles för kantigt. Du kan välja att spela med en hög upplösning på 1024x768, men i så fall kommer du att zooma in bara för att se vad som pågår.





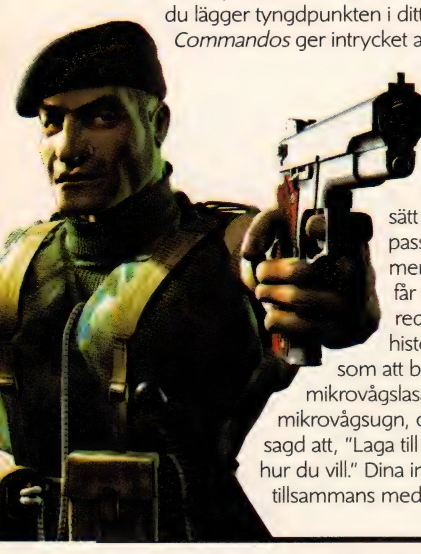
Vi vill inte förstöra det eller något, men det här Boom Chakalack-slottet är den sista nivån. Lägg märke till kartan i det övre högra hörnet.



⇨ snön som försvinner med tiden. Du kan gömma fiendekroppar, klä upp dig i tysk uniform och harpunera vakter. Varje kommandosoldats unika färdigheter öppnar upp spelet enormt - i de senare nivåerna är det fortfarande tillfredställande att gräva ned sig i snön, för att sen hoppa upp och knivhugga fienden när han passerar.

Mycket av det du kan göra är dock hämmat av det något haltande kontrollsystemet. I sig är det inget fel med Pyros beslut att använda det - men det blir helt enkelt inte instinktivt som i *Warcraft II* eller *Red Alert*. Du kan bara skjuta stående, du vet inte hur långt ditt skott kommer gå innan du trycker av, och det är omöjligt att röra sig och skjuta samtidigt. Det finns en shortcut-tangent för att dra ett vapen, men att smyga sig på en fiende är en hel process. Spring, dra vapnet, spring igen, och precis när du tror att du har kommit fram, vänder vakten på sig. Kanske kunde höger musknapp ha används till förflyttningar...

Det finns problem, trots allt, och hur betydelsefulla du tycker att dessa är beror helt på var du lägger tyngdpunkten i ditt spelande. *Commandos* ger intrycket att du kan gå varsomhelst med ditt team och ta dig an ett uppdrag på det sätt du tycker passar bäst, men samtidigt får du bara reda på halva historien. Det är som att bli given mikrovågslasagne och en mikrovågsugn, och bli tillsagd att, "Laga till vad du vill hur du vill." Dina instruktioner, tillsammans med soldaternas positioner, olika föremål och bakgrundsdetaljer, betyder vanligtvis att det bara finns ett sätt att avsluta uppdraget korrekt. Istället för att använda hjärnan och komma på en genialisk lösning (som en riktigkommandosoldat skulle ha gjort) måste du förutsäga den rätta vägen. Det finns variationer, men de är så små, och spelet är så oförlåtande att ett sent misstag skickar dig tillbaka på ruta ett inom ett par sekunder.





Trots att marinkårssoldaten är som fisken i vattnet, behöver han en strand för att kunna kravla sig upp. Inte som den här tvärbranta hamnväggen.

"En aning mindre än vad vi hoppats på"

Även om en vakt är inom rimligt avstånd, kan du inte skjuta honom, men så fort han får syn på dig så blir du helt ostraffat nedmejad från halvvägs över kartan. Nyckeln till att förhindra detta är förstås att inte bli upptäckt. - en process som gjorts lättare tack vare de utmärkta line-of-sight indikatorer som du kan trolla fram för individuella vakter.

Mycket i *Commandos* kräver användandet av lönndom, och att man smyger sig på fienden bakifrån. Detta innebär ofta en spänd väntan medan du kartlägger vakternas förbestämda patrullrundor. Kart- och radarvinklar kan väljas från kontrollpanelen men de försvinner så snart du försöker göra något annat, och det är förvånansvärt lätt att tappa bort tyskarna utan dem.

Man kan inte neka till att *Commandos* är ett originellt och utmanande spel. Pojkarnas egna hjältedåd och deras skurkstreck bakom linjerna är uppfriskande omväxling ifrån den vanliga PC-dieten bestående av förstapersonspangande och taktisk strategi i *Red Alert*-stil. Det som skulle ha varit tröttsam overhead-grafik är istället extremt behagligt och uppdragen är varierande om än otroligt svåra. Du kan omöjligt klara spelet i en handvändning, och ett regelbundet sparande av spelet är livsviktigt. Det finns även möjlighet att välja multiplayer, men detta är en liten besvikelse - en till fyra spelare tävlar i ett av standarduppdragen, men spelar som ett team.

Allt i allt har *Commandos* klass, karaktär och individualitet, men det är även en aning mindre än vad vi hoppats på. Den oundvikliga uppföljaren torde bli häpnadsväckande, då den kommer att använda sig av mer atmosfärisk teknologi, och kommer att ha genomgått en översyn av kontrollmekanismen, men ytterst är detta något av en diamantbesatt besvikelse. **STEVE OWEN**

RUSSELL, MÖT SID

Från vänster till höger, det här är ditt team...

Russel 'Inferno' Hancock - Pionjär
Den med rävsax och pistol utrustade sprängämnesexperten, är kapabel att använda en mängd olika smällare.
Sir Francis 'Duke' Woolridge - Krypskytt
Ganska bra skytt och något av en snobb. Bär på pistol, zoomande precisionsgevär och första hjälpen-kit
Jerry 'Tiny' McHale - Grön Basker
Bra på närstrid med kniv, lockradio och korphacka. Kan också klättra på väggar, gömma kroppar och gräva ned sig själv.
Sid Perkins - Förare
Kan beslagta, reparera, och köra i stort sett vad som helst. Utrustad med pistol, k-pist och första hjälpen-kit
Rene 'Spooky' Duchamp - Spion
Kan leka tysk officer med rätt uniform, och är användbar med sina dödliga giftinjektioner. Bär på första hjälpen-kit och kan gömma kroppar
James 'Fins' Blackwood - Marinsoldat
Beslagtar och lotsar båtar, dyker utan att upptäckas och är användbar i närstrid med harpun.



■ Distributör **Wendros AB** ■ Utgivare **Eidos** ■ Utvecklare **Pyros Studios** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P120, 16Mb, Win95** ■ Rekommenderat **P166, 32Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **TCP/IP, Internet** ■ Web **http://www.eidosinteractive.com/commandos** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER
En del underbara idéer, men inte så fulländat som man kunnat tro.
80%

VILA EFTER SEMESTERN?
Nä, nä...



TRADITION

RING DIN BUTIK FÖR BÄSTA PRIS!

Vi har också dataspel, Sony Playstation, Nintendo 64, sällskapsspel, barnspel, schack och backgammon, kortspel, tennfigurer, rollspel, strategispel, pussel, knep & knåp, mm, att överhetta sommaren med!

TRADITION **ÖREBRO**	Klostergatan 9	Tel: 019-12 01 40
TRADITION **ESKILSTUNA**	Smedjan	Tel: 016-12 52 25
TRADITION **UMEÅ**	Postgången	Tel: 090-77 80 22
TRADITION **LINKÖPING**	Nygatan 36	Tel: 013-10 09 18
TRADITION **MALMÖ**	Hamngatan 4	Tel: 040-230 380
TRADITION **GÖTEBORG**	Femmanhuset	Tel: 031-15 03 66
TRADITION **STOCKHOLM**	Gallerian, Hamng.	Tel: 08-411 21 51

Även postorder

www.tradition.se

THE X-FILES GAME



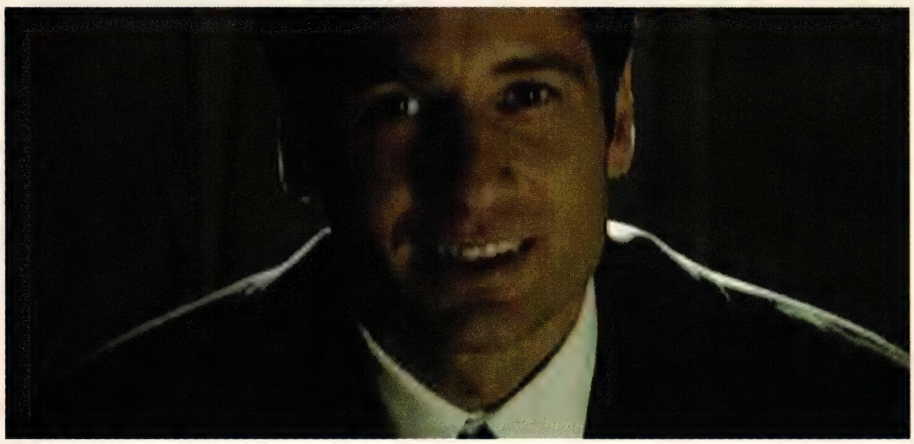
När Fox Interactive beslutade att TV-serien X-Files skulle bli ett datorspel, blev jag tveksam. Går det att överföra seriens typiska stämning till en spelvärld?

SERIEN är fylld av rökiga miljöer, skumma personer, och agenter klädda i långrockar. Kan Fox få spelarna att tro att det gömmer sig en konspiration bakom varje hörn?

Nu när jag fått spela *X-Files* kan jag säga att min tvekan var rättfärdigad. Det som gör TV-serien bra är inte bara den härliga stämningen, utan även personkemin mellan Fox Mulder och Dana Scully. De båda agenterna är så olika när det gäller tro och vanligt förnuft, vilket gör att tittarna får se mysterierna ur två helt skilda synvinklar. Jag var mycket nyfiken på hur detta skulle lösas i spelet. Lösningen gjorde mig minst sagt besviken. Spelaren får inte gestalta någon av de båda agenterna. Istället försvinner de under mystiska omständigheter och spelaren tvingas in i rollen som en okänd agent. Varför plocka bort huvudpersonerna från handlingen? Hade de inte råd med att ha med skådespelarna i mer än ett par minuter? *X-Files* utan Mulder och Scully känns lika inspirerande som en Bond-rulle utan James Bond.

Spelarens rollfigur heter Craig Willmore, en snäll och lydig agent, som alltid följer regler. En dag kommer Skinner på besök och ber Willmore om hjälp. Mulder och Scully har inte kontaktat byrån på ett par dagar och Skinner fruktar att hans agenter blivit dödade. När Willmore börjar rota i fallet upptäcker han att mäktiga män är inblandade och att hans liv kan vara i fara. Givetvis handlar det om en konspiration, rymdvarelser och annat vi är vana att se. Willmore är dock inte lika fri i tankegångarna som Mulder och därför sätter han sin tro enbart till vad han har bevis på. Detta innebär att spelaren hela tiden vet att det handlar om rymdvarelser, medan huvudpersonen inte fattar det förrän spelaren lyckats somna framför datorn i ren frustration.

Det görs mindre och mindre äventyrsspel nu för tiden. En stor del av skulden kan läggas på de fruktansvärda interaktiva filmerna, som släpptes med start i början av 90-talet. Datorspelare har verkligen fått utstå mycket med tanke på det dåliga skådespeleriet filmerna bjuder på. *X-Files* skiljer sig dock från mängden.



Sövande

Skådespelarna sköter sig faktiskt ganska bra, även om dialogen är ganska trist. Det som saknas i spelet är möjligheten att förändra situationer. Spelaren är helt låst och kan inte låta spelet ta olika vägar. Alla val av dialoger ger i stort sett samma resultat. Vidare hjälper det inte att dialogsystemet är splittrat i tre delar. Problemlösningen består av att samla bevis, leta efter viktiga objekt på skärmen och prata med vittnen. Vissa problem är fullständigt ologiska. Ett exempel på detta är att spelaren måste leta upp Willmores lösenord till hans dator, trots att det är spelaren som är Willmore. Spelet är varken svårt eller stort, vilket gör att en van äventyrare kan knäcka det snabbt.

”Spelaren är helt låst och kan inte låta spelet ta olika vägar.”

Utvecklaren Hyperbole Studios har lyckats återskapa de dammiga FBI-kontoren från serien, alla miljöer ser trovärdiga ut och grafiken är inte kornig. Detta gör dock att spelet ligger på fem CD-skivor. Full installation, för den som önskar det, upptar hela 3,5 Gb på hårddisken. Musiken är givetvis komponerad av Mark Snow och håller därför måttet. Ljudet i övrigt är bra och det gäller även dialogerna.

The X-Files Game är en tråkig studie i ointressanta dialoger, dåliga actionsekvenser och ändlösa filmer. Jag kan avslöja att spelet börjar på bottennivå, fortsätter i samma stil tills den sista skivan, då spelet plötsligt höjer sig och blir mediokert. Spelet kanske tilltalar de riktiga *X-Files*-fanatikerna, som tittar på bandade avsnitt varje dag - andra bör hålla sig borta från den här titeln.

MIKAEL HJALMARSON

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **Fox Interactive** ■ Utvecklare **HyperBole Studios** ■ Pris **Ca. 419:-** ■ Systemkrav **P120, 16Mb, 4X CD-ROM** ■ Rekommenderat **P166, 32Mb RAM, 8X** ■ Grafikaccelerator **3Dfx** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **http://www.foxinteractive.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

En dålig interaktiv film, med ett par bra skådespelare.

45%


O2, DE VANLIGA
MÄNNISKORNAS FÖRETAG.
BLI EN AV OSS!
Vi söker erfarna spelprogrammerare och spelgrafiker.
www.o2media.se/games
O2


Nätets häftigaste spelsajt!
www SPELA com™
Aktiv IT
www.AktivIT.com

HARDWAR

Gremlin har lagt ner mer än två år på att försöka göra ett nytt *Elite*. De har utnyttjat tiden väl - *Hardwar* förtjänar jämförelsen...



När man närmar sig en docka går det upp för en hur stort Hardwar är. Hoppas att det inte är någon hemma.

(Vänster) Precis som i *Elite* förenklas dockningssekvenserna när man har en autopilot.

DET är vanligtvis bara grälsjuka tröghmånsar som är fast i 80-talet som gnäller om att "spelen inte längre är lika bra som de brukade vara." Närsynta dummerjönsar som vidhåller att originalversionen av *Battlezone* var klart överlägsen den skrytsamma nyversionen, och att *Ultima IX* inte kan erbjuda något nytt.



När man slåss på natten krävs det att man kör infrarött. Det går åt en hel del energi till det.

De är idioter, förstås. De gammalmodiga spelarna får genast rätt när man kommer in på *Elite*. Be nästan vem som helst som har varit med ett tag att nämna sin favorittitel, så är oddsen inte särskilt höga på att Braben och Bells mästerverk kommer att nämnas ganska ofta.

Elite kallades en klassiker när det släpptes för 15 år sedan, och dess så gott som perfekta sammansättning visade sig vara omöjlig att återskapa. Inte ens originalets skapare lyckades ta fram en lyckad uppföljare - Brabens *Frontier* och *First Encounters* innehöll fler brister än Mattias Sunneborns omdöme.

Det blir alltså upp till andra, lika ambitiösa utvecklare att ta sig an den här uppgiften. Gremlin har antagit utmaningen med glädje. Efter att ha pulat med *Hardwar* i snart två och ett halvt år börjar det stå klart att deras rymdopera är mer en hyllning än en ren nyversion: en komplex blandning av obegränsade rymdstrider och statistikladdad handel, med en uppdragsbaserad handling som löper parallellt.

Även om *Elites* överlägsna blandning av spelelement har plankats nästan helt (köp uppgraderingar till rymdskeppet, reta inte polisen, leta efter last som andra skepp har tappat), är *Hardwar* inte riktigt det *Elite* för 90-talet som vi hade hoppats att det skulle bli. Den faktor som skiljde *Elite* från andra spel har nästan helt utlämnats ur *Hardwar*. Det var *Elites* fria struktur som gav spelet dess kultstatus. Det faktum att det inte fanns några gränser för uppdragen, ingen hand-

SKÄRMA INTE AV DIG

Utsikten från cockpit i *Hardwar* kanske ser komplex ut, men i verkligheten är det nödvändigt med tillägg till din HUD. Otroliga 60 versioner av programvaran kan köpas från reparationsdockor, och var och en uppdaterar dina målsöknings-, radar- och nivåsystem. När du har dem kommer du undra hur du klarade dig förut.







1 SKEPPSSYSTEM
Det är absolut nödvändigt att hålla koll på de här fem energimätarna. I dagsljus laddar solen upp lite, men på natten sjunker energinivån ordentligt.

2 MÅLSÖKNING
När du låser på ett skepp får du information om deras last, snabbhet och sköldar.

3 HEAD UP DISPLAY
Här får du reda på om fienden låser på dig, och får varning om du är på väg att stalla. Den artificiella horisonten hjälper dig att navigera på natten.

4 LÅSNING
Om du får in fienden i den här fyrkanten träffar du garanterat.

5 INVENTARIE
Inventarielistan håller koll på hur många vapen du har, och här finns även nya meddelanden, en kassabok och du kan se vilket datum det är.

6 RADARSYSTEM
Det är lätt att köra vilse i städerna i *Hardwar*. Använd radarn för att hitta och identifiera saker snabbt.

Spännande

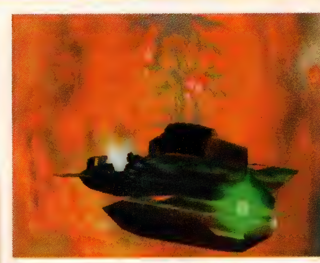
"Ett helt eget spel - med både brister och fördelar."

ling att hålla fast vid, och inga särskilda vägar att följa. Det gav en rörelsefrihet, samtidigt som alla andra spel kämpade för att komma ifrån det gungfly av tröghet som kännetecknade deras spel.

För att undvika besvikelse ska ni alltså komma ihåg att *Hardwar* är ett eget spel - uppskatta det för vad det är, både dess brister och fördelar.

Direkt från början är det uppenbart vilken riktning Gremlin har valt: en meny låter dig välja mellan tre skeppstyper, utrustade antingen för renhållning, strid eller handel.

När det hela börjar är du dockad i en av planetens många luftslussar - en tillflyktsort där du kan ta dig tid att läsa dina meddelanden, få tillgång till stationens handelsdator, eller målsöka särskilda byggnader eller piloter från din navigeringsskärm. Jämförelser med det där spelet sticker upp sina oönskade trynen igen, eftersom det är där som spelet verkligen börjar bli



Om du tänker starta ett krig är det bäst att se till att hålla sig i närheten av verkstaden och åtminstone en ljusreservoar. Det går åt kraft för att slåss, förstår ni.







(Höger) Stridstupparna håller till i massiva komplex. (Nedan) Ibland kan man köpa upp lager.

(Nedan) Om man vill förlora snabbt ska man reta upp båda sidorna.





⇨ spännande. Man kan nästan alltid tjäna lite enkla pengar genom att följa de vanliga handelsrutterna mellan stationerna. På soptippen kan man ofta köpa skrot - och inte alltför långt bort finns en vapentillverkare som behöver råmaterial. Du behöver förstås något att transportera last i, men till och med om du har valt att bli mördare och inte har lagringsutrymmen går det fortfarande att göra affärer om du har pengar. Precis som i verkliga livet är det inte det snabbaste sättet att bli rik att göra lagliga affärer via skyddade hamnar. Om man ska göra stora stålar måste man ha hårda nypor.

Du får ett antal offensiva eller defensiva förmågor, beroende på vilket skepp (eller "Moth") du väljer. Du kan givetvis byta ut dem eller uppgradera dem genom att besöka de vapenhallar



Rivaliserande handlare och polisen laddar ofta upp sina skepp vid ljuskällorna.

"Det är i dockorna som spelet först blir spännande."

som finns utspridda över hela planeten. Det finns extrautrustning som gör det lättare att undvika fiendens värmesökande vapen, och vanliga lasrar ersätts snart av mer effektiva (och dyrare) Plasma-kanoner och Swarm-missiler.

Striderna i *Hardwar* lever irriterande nog inte upp till de förväntningar som resten av spelet har skapat. Skeppen uppför sig perfekt, men att få in en träff handlar egentligen bara om att få in den fientliga farkosten någonstan i din HUD:s generöst tilltagna fyrkant, och sedan trycka på avfyrningsknappen. Trots dina motståndares försök att undvika lasrarna, är de offer för ett snuskigt intelligent målsökningssystem, som ser till att dina energiflammor nästan alltid hittar målet, oavsett hur mycket de stiger eller hur skarpt de svänger. Med jämna mellanrum blir man själv måltavla för andra skepp som har retat sig på ditt plundrande, inkräktande och lånande av deras ljusreservoarer.

Faktum är att det finns så många andra handlare, pirater och betydande personer att trakassera under spelets gång, att man måste uppgradera skeppets vapen, HUD-system och sköldar så snart som möjligt. Det är här som spelets största nackdel finns: till skillnad från *Elite,* där man kunde tjäna sig en hacka genom byteshandel eller genom att förstöra motståndarna, måste man i *Hardwar* hålla sig i schack en längre tid innan man kan skaffa viktig, tyngre hårdvara.



(Höger) Det är du som tar dig in lugnt och stilla. (Nere till höger) Det finns två andra perspektiv i tredje person.

Man kan söka igenom listan över kriminella och ta dem av daga för några tusen, men om man fokuserar sig helt och hållet på att strida och mörda får man snart en sliten Moth, mängder av fiender, och dessutom går den större delen av pengarna åt till reparationer.

Om du har tålamod och lyckas överleva ett tag, upptäcker du snart den spännande handling som håller på att utspelas omkring dig.

Genom att kolla dina e-mail och lyssna på radiosändningarna får du snart klart för dig att två stridande grupperingar - Klamp-G och Lazarus-familjen - belönar dig om du ger dig på den andra. Om du allierar dig med den ena, med framgång, blir du rikligt belönad. Desto viktigare är att du även får tillgång till andra uppdrag, som i sin tur medför tekniska framsteg (däribland kärnvapen, som kan användas för att koma åt tidigare oåtkomliga byggnader).

Det dröjer lång tid innan spelets mest spännande hemligheter avslöjas (som t ex en mystisk utomjordisk ras, som i likhet med *Elites* Thargoids tar över ditt skepp och visar sig vara oförstörbara). Om du anstränger dig ordentligt kan det gå så bra för dig att du kan köpa en egen hangar, skaffa extra Moths, och starta en egen taxirörelse. Jag är helt allvarlig.

Det är sådana här detaljer (du kan t o m lämna kvar din Moth i dockan och åka monorail mellan stationerna) som skiljer *Hardwar* från mer konventionella rymdstridsspel. Om man ska vara brutalt ärlig är de här unika finesserna livsviktiga, för grafiskt sett syns det att *Hardwar* egentligen är två och ett halvt år gammalt.



Om man inte vill flyga kan man alltid åka tåg. Så går det till på PC Gamers reportageresor också.

Den genomträngande dimman och enkla paletten rynkar man på näsan åt ibland, men om du härdar ut fastnar du snart i atmosfären. När dagen omärkligt övergår till skymning och natt, och man ser horisonten lysas upp av blixtar - ackompanjerat av ett stämningsfullt soundtrack - kan man inte låta bli att bli imponerad.

Därmed är vi framme vid den avgörande frågan: "Är det något att ha, eller inte? Jag kan bara ta ett djupt andetag, och säga att det är något för svårt, ibland långsamt, och inte alltför snyggt. Å andra sidan skapar *Hardwar* en trovärdig, fängslande miljö som det är kul att fastna i.

MATTHEW PIERCE

ETT SKEPP KOMMER LASTAT

Alla skepp tillhör någon av de här tre kategorierna:

TRADER
Det här är vanligtvis ett skepp för pacifister. Har ett enormt lastutrymme. Handlarens liv är trist men tryggt. I planetens kratrar kan man leta efter metall, även om det vanligaste är att köpa material på ett ställe och sedan transportera iväg det och sälja det till ett högre pris.



SCAVENGER
Det här skeppet är utrustat med en kombination av pod/drone, även om vapnen gör det möjligt att gå i strid med rivaler. Kolla in rivalens sköldstyrka (och om han har någon last) innan du anfaller. När han sprängs kommer du se lasten trilla till marken. Se till att vara snabbare än alla andra så är bytet ditt.



AGGRESSOR
Om du väljer det här skeppet får du en tuff, välbeväpnad Moth - fast den kan inte lagra eller samla in material. Skaffar pengar genom att beta av polisens lista över eftersökta, eller genom att agera torped åt ett av två stora företag - båda alternativen är väldigt riskabla. Som Aggressor är risken stor att man själv hamnar på polisens lista.



■ Distributör **Funsoft** ■ Utgivare **Gremlin** ■ Utvecklare **Gremlin** ■ Pris **399:-**
■ Systemkrav **P133, 16Mb, Win95** ■ Rekommenderat **P200, 32Mb RAM**
■ Grafikaccelerator **Alla vanliga kort** ■ Multiplay **Nej**
■ Web **http://www.gremlin.co.uk** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER
En kul men alltför långsam version av *Elite*.
86%

MAX 2

"När Sheevats mötte Människorna - var det Moord!" säger Max. Inofficiellt, förstår du.



Bli inte avskräckt, det är roligare att spela än vad det ser ut.



Rymdisarna Sheevats spyr sin galla av död över dina tanks. Stoppa den här slakten genast!





Om du gillade det ursprungliga *MAX*, kommer du att älska detta. Du kan välja att spela turordningsbaserat, och de har tagit bort de där 'Connectors'-typerna. Åh, du tyckte om dem.

SOM vi alla vet sedan den åldern vi var gamla nog att ta emot en ask violtabletter från någon haltande gammal luffare med kutrygg, så kan skenet bedra. Kanske är den lille killen som muckar bråk egentligen en kampsportsexpert, och kanske är den där snubben som talar så högt i sin mobiltelefon egentligen ingen framgångsrik bankman. Kanske är *MAX 2*:s förvirrade uppbåd av rutnät, filter, statistik och oidentifierbara enheter inte menat att ta kål på dig innan du hunnit bli nyfiken. Vid första anblicken ser *MAX 2* hemskt ut, som den sortens spel du måste vara fastspänd med ett träblock mellan käkarna för att kunna recensera. Men om du ger det lite tid, visar sig det verkliga *MAX* vara ett storartat strategispel i realtid som verkligen innehåller strategi.

Precis som *Red Alert*, är *MAX 2* väldigt noga med att du samtidigt som du strider ska kunna leda land, sjö och luftkampanjer, övervaka byggandet av en bas och koordinera exploaterandet av planetens naturtillgångar. Om det verkligen var en uppvisning i jonglering, så skulle den framföras på den Statliga Cirkusen i Moskva, ackompanjerad av en mäktig trumvirvel, en handfull facklor, knivar och hinkar med syra, och allt skulle gå fruktansvärt fel på bästa sändningstid i TV4. Allt detta illustrerar den förvirrande röra som alla RTS-spel degenererar till, det ögonblick du hamnar i strid. En strid som vanligtvis inleds med att dina långtskjutande artillerienheter hamnar i närstrid med motståndaren, medan du samlar ihop drösar med tanks och kräks upp dem mot fienden i förhoppningen att vinna tävlingen "flest är bäst". Sedan märker du att halva din antågande armé har fastnat vid en illvillig buske.

MAX 2 avskaffar sådana otyglade frustrationer i ett enda genreomskapande genidrag som ser fantastiskt självklart ut nu när Interplay kommit på det. De har - fanfar här - återuppfunnit pausknappen! Oh ja. *MAX 2*:s pausknapp har allt, för den låter dig ge order medan spelet är fryst. Du kan ge konstruktörer en bygglista, tilldela hot-keys till nya formationer, beställa fler tanks från fabrikerna och sätta ut rutter för dina skvadroner - och därigenom planera så att ditt artilleri hamnar bakom tanksen, att du får flygunderstöd vid rätt tidpunkt och så vidare. När du så sätter igång spelet igen hamnar allting på sin plats, precis som du hade tänkt det. Plötsligt har du fått loss tid att noggrant orkestrera våghalsiga attacker som är lika brillianta som de är djärva. Radarenheter kan föras fram för att läsa av fiendens positioner. Anfallande tanks kan simultant slå till mot olika, oskyddade flanker, samtidigt som du låter ditt artilleri skjuta förödande spärreld mot den gudlösa fiendens centrum, och skär av hans flyktvägar med attackflyg.



Den här skärmen till höger blir till en spionkamera.

Spionkameran kan fästas vid viktiga enhetsformationer eller områden. På så vis kan du hålla ett öga på dem medan du koncentrerar dig på andra delar av slagfältet. Den är spelets motsvarighet till babyövervakaren, och den är en superb idé.

Revolutionerande

Lyckligtvis reducerar inte pausknappen spelet till ett plågsamt stammande stopp-start-stopp-start. Du behöver bara pausa då och då för att uppdatera dina hot-keys, fixa till byggnationskön, dra tillbaka skadade enheter, eller ta fram utvilade reserver. Så snart du vänjer dig vid idén att pausa för att planera, så kommer det inte verka mindre realistiskt än att dra runt tanks med musen. Spelet behåller realtidens aktualitet, ehuru till en betydligt mindre hektisk takt än *Red Alert* och andra.

"Tar dig oroväckande ofta på sängen."

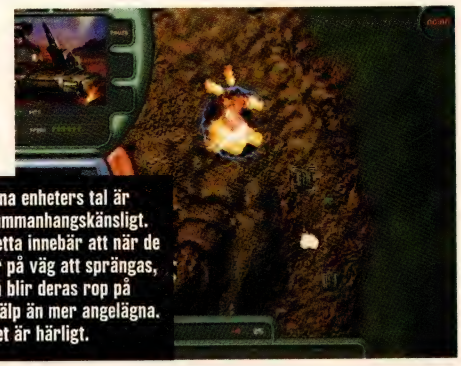
Allt detta rimmar vackert ihop med *MAX 2*:s inställning till terräng och 'informationskrigföring'. Kartorna i *MAX* är enorma och topografin är förverkligad på en ofta gigantisk skala. Du får inte bara den enstaka knölen i landskapet, eller den övertydliga klippkanten, utan istället snuskigt stora bergskedjor som delar slagfältet mitt itu. Träd och sluttningar har en påtaglig effekt på vissa enheter. Till exempel är tanks inte så bra på att storma försvarsanläggningar på kullar, så det betalar sig att rekognocera och att bygga enheter som kan utnyttja (eller ignorera) naturligt förekommande hinder.

Än viktigare är dock radarskydd. I stort sett varje enhet kan skjuta längre än den kan se. Men viktigt att komma ihåg är att vissa enheter, exempelvis AWACs-planet, kan scanna ett enormt område och 'märka' fienden så att dina tanks, flygplan eller kanonbåtar kan bombardera dem, och ändå befinna sig utom räckhåll för repressalier. Du kommer märka att AI:n gör detta hela tiden då dina olyckliga tanks blir reducerade till atomer av missiler som ser ut att komma från ingenstans. Detta gör striderna till ett konstant spel med slug katt mot listig råtta då datorn försöker utföra smygattacker genom luckor i ditt radarförsvar, samtidigt som du försöker plugga igen hålen.

MAX 2 är spelet som överraskar dig på sängkanten med oroväckande regelbundenhet. Efter en serie landstrider kastas du plötsligt ut på havet och får i rasande takt lära dig om sjöslag. Under tiden hamrar datorn med kuslig skicklighet på de svaga punkterna i ditt försvar, och slår tillbaka dig med ett välriktat slag mot din ekonomi.

Men allt du förväntar dig av ett sofistikerat RTS-spel finns här.

Konstruktörer utför multipla kommandon; dina enheter har en anpassningsbar AI, så att de kan bli beordrade att retirera om de får kontakt med fienden, bara skjuta på vissa mål, eller jaga och nedgöra honom som en hund. Sedan kan du säga till fabrikerna att producera en viss serie med enheter, till exempel sex kanonbåtar, tre ubåtar och en AWACs. Datorn upprepar sedan dessa formationer så länge du vill. Men än bättre är att du kan förordna 'accelererad' byggnation och ägna extra resurser till att framställa enheter ännu snabbare. Mycket bra om du snabbt måste få ihop en armé. För övrigt så är uppdragen väl genomtänkta och varierade.



Dina enheters tal är sammanhangskänsligt. Detta innebär att när de är på väg att sprängas, så blir deras rop på hjälp än mer angelägna. Det är härligt.

MAX 2 är dock långt ifrån perfekt. Kontrollsystemet är stundom klumpigt, då man måste genomgå allt för många steg för att ge order. Grafiskt sett är det ganska klent, mer besläktat med de trista tanksen i *Dark Reign* än med de polygona undren i *Total Annihilation*. Oturligt är också att skillnaden mellan de olika mänskliga fraktionerna och rymdvarelserna är ganska ytliga. Och medan vi ändå håller på, de förinställda tangenterna centrerar katastrofalt nog på dina formationer istället för att låta dig kalla in dem från de icke synliga delarna av slagfältet till den plats där allt händer.

Ändå är *MAX 2* överfullt med så många andra underbara detaljer, som jag inte kunnat nämna här, att det kan bli förlåtet för sina små misstag. Det är komplicerat, det har djup, det är flexibelt, och slutligen, det är storartat.

MARK DONALD

■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **Interplay** ■ Utvecklare **Interplay** ■ Pris **400:-** ■ Systemkrav **P133, 16Mb RAM, Win95** ■ Rekommenderat **P166, 32Mb RAM,** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Modem, nätverk, seriell** ■ Web **http://www.interplay.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Ett långsamt men dock engagerande RTS-spel.

87%

HEART OF DARKNESS

Uttrycket "bättre sent än aldrig" brukar alltid fungera, men gör det verkligen det i datorspelsbranschen?

DE programmerare och artister som jobbar för Amazing Studios, har verkligen svårt att leva upp till sin egen standard. Tidigare utvecklade de spel som *Another World* och *Flashback*, två spel som enligt min åsikt är helt otroliga. När samma gäng meddelade att de skulle utveckla ytterligare ett spel blev jag väldigt förväntansfull. Det var för sex år sedan och först nu får vi se resultatet.

Heart of Darkness handlar om den skoltrötte småskoleeleven Andy och hans ständiga dagdrömmande. En dag blir hans hund Whisky kidnappad av mörkrets makter. Andy gör allt för att rädda sin bäste vän och sätter därför genast igång med sökandet. Detta är dock inget vi vill att våra yngre läsare ska ta efter. Att spendera sitt liv på jakt efter Whisky är inte direkt hälsosamt. Till sin hjälp har Andy ett smidigt litet vapen, som han själv plockat ihop hemma i sin trädkoja. Vapnet skickar ut en stråle av energi, med vilken Andy kan förinta spöken och diverse monster. Andy är redo att spåra upp sin försvunne vän, men ett problem kvarstår. Han är väldigt mörkrädd.

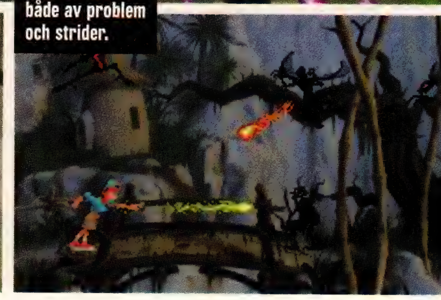




Hjälten Andy svingar sig över de pojkätande växterna. Typ.

Hindren består både av problem och strider.





Föråldrat

Amazing Studios har lyckats koka ihop en trevlig blandning av humor, action och problemlösning. *Heart of Darkness* är ett plattformsspel som liknar deras tidigare titlar och då tänker jag särskilt på *Flashback*. Andy kan hoppa, krypa, slå volter, klättra, simma och knuffa objekt. Spelet är väldigt lätt att styra och det tar inte lång tid att lära sig alla trick. Hela spelet är likt en film uppdelad i ett antal scener, som består av flera olika bildrutor. Om spelaren dör vid en av bildrutorna, måste hela scenen spelas om från början. Detta kan bli ganska frustrerande till slut, särskilt när en scen kan bestå av uppåt tio bildrutor. Det positiva med detta är att spelaren aldrig behöver tänka på att spara spelet. Varje scen sparas nämligen automatiskt.



"Kanske skulle de satsat helt på en animerad film istället."

Heart of Darkness är väldigt snyggt animerat, med härliga och humoristiska varelser bakom varje hörn. Tyvärr skapades spelet på den tiden när våra datorer inte klarade av högre upplösningar än 320x200. Amazing Studios antog kanske att det inte skulle spela någon roll. Resultatet är att de fina animationerna försvinner i ett tjockt hav av pixlar. Det som gjorde mig mest imponerad var de förrenderade filmsekvenserna, som för handlingen framåt. Filmerna kan faktiskt jämföras med *Toy Story* och det måste ju ses som en stor bedrift. Musiken är av absolut högsta kvalité och för tankarna till en riktig tecknad film. Tydligen har Amazing Studios anlitat en symfoniorkester och det är ju aldrig fel. Kanske skulle de satsat helt på en animerad film istället.

Det tog nästan fyra år för Epic att göra *Unreal*. När spelet lanserades bjöd det verkligen på en härlig upplevelse. Amazing Studios tog sex år på sig för att få färdigt sitt plattformsspel. Visst fick spelet mig att dra på smilbanden vid flera tillfällen, men det räcker tyvärr inte. Ett spel som utvecklats i över fem år, borde kunna få mig att jubla, glömma bort mitt sociala liv och kasta bort alla andra spel. Amazing Studios har dock lyckats mycket bra med spelkänslan. Jag är inte särskilt bra på plattformsspel, men jag lyckades ta mig igenom *Heart of Darkness* utan några större problem. En riktig plattformsfantast borde kunna klara spelet på en eftermiddag. Jag skulle vilja rekommendera spelet till en betydligt yngre publik än vad det är riktat till. Efter detta är jag fortfarande nyfiken på vad Amazing Studios tänker hitta på härnäst.

Mikael Hjalmarson

■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Amazing Studios** ■ Pris **Ca. 449:-** ■ Systemkrav **DX2/66, 16Mb, Win95** ■ Rekommenderat **P90, x8 CD-ROM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **http://www.heartofdarkness.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Ett alldeles för enkelt spel, som lider av ålderdom.

69%

POSTTIDNING B Avs:Medströms Dataförlag AB Box 425, 351 06 Växjö

ALLA PRISER ÄR INKL. MOMS!

SOFTWARE EXPRESS AB

BUTIKEN MED PRISPRESS!

PC CD-ROM SPEL

Titel	Pris
3D ULTRA PINBALL:THE LOST CONTINENT	399,00
688i HUNTER KILLER	329,00
ACHTUNG:SPITFIRE!	499,00
ACTUA ICEHOCKEY	329,00
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	299,00
ADDICTION PINBALL	359,00
ADIDAS POWER SOCCER	269,00
AGE OF EMPIRES	449,00
AGE OF EMPIRES TILLÄGG	189,00
AGE OF SAIL	369,00
AIR WARRIOR 3	439,00
ALLIED GENERAL	229,00
AMERICAN CIVIL WAR	319,00
ARDENNES OFFENSIVE	199,00
ARMOR COMMAND	459,00
ARMORED FIST 2.0	369,00
ATLANTIS (SVE)	399,00
AZRAELS TEAR	249,00
BACKPACKER 2	389,00
BACKPACKER	149,00
BALDUR'S GATE	499,00
BALLS OF STEEL	349,00
BATTLE ZONE	429,00
BATTLEGROUND:ANTIETAM	249,00
BATTLEGROUND:BULGE	249,00
BATTLEGROUND:BULL RUN	249,00
BATTLEGROUND:GETTYSBURG	249,00
BATTLEGROUND:MIDDLE EAST	449,00
BATTLEGROUND:NAPOLEON IN RUSSIA	249,00
BATTLEGROUND:PRELUDE TO WATERLOO	349,00
BATTLEGROUND:SHILOH	249,00
BATTLEGROUND:WATERLOO	249,00
BATTLESHIP	379,00
BATTLETECH:MECH COMMANDER	399,00
BATTLEZONE	369,00
BETRAYAL IN ANTARA	379,00
BIRTHRIGHT	389,00
BLACK DAHLIA	369,00
BLACKOUT	399,00
BLADE RUNNER	349,00
BLOOD	379,00
BROKEN SWORD 2	349,00
BUCCANEER	329,00
BYZANTINE	389,00
CAPITALISM PLUS	299,00
CARMAGEDDON	299,00
CART PRECISION RACING	399,00
CHAMPIONSHIP MANAGER 2:97/98	289,00
CHAOS ISLAND	399,00
CHASM	339,00
CHESSMASTER 5500	479,00
CIVIL WAR GENERALS 2	329,00
CIVILIZATION 2 CLASSIC COLLECTION	449,00
CIVILIZATION 2	249,00
CLAW	299,00
CLOSE COMBAT 2:A BRIDGE TO FAR	449,00
CLUEDO	379,00
COMANCHE 3.0	339,00
COMBAT CHESS	329,00
COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR	229,00
COMMAND & CONQUER:RED ALERT	349,00
COMMAND & CONQUER WIN95	359,00
COMMANDOS	449,00
CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR	399,00
CONQUEST OF THE NEW WORLD DLX	299,00
CONSTRUCTOR	339,00
CYBERSTORM	119,00
DAGGERFALL:ELDER SCROLLS	149,00
DARK COLONY	299,00
DARK EARTH	339,00
DARK REIGN:THE FUTURE OF WAR	299,00
DEADLOCK 2-SHRINE WARS	379,00
DEATH RALLY	119,00
DEATHTRAP DUNGEON	429,00
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	449,00
DESTRUCTION DERBY 2 WIN95	389,00
DIABLO	299,00
DIE BY THE SWORD	429,00
DIE HARD TRILOGY	369,00
DISCWORLD 2	249,00
DOMINION	449,00
DREAMS	319,00
DUCKMAN	279,00
DUKE NUKEM 3D	169,00
DUNE 2000	429,00
DUNGEON KEEPER	299,00
EARTH 2140	469,00
EARTHSEIGE 3:FUTURE WARS	449,00
EAST FRONT	499,00
ECSTATICA 2	389,00
ELDER SCROLLS:BATTLESPIRE	399,00
ELDER SCROLS:RED GUARD	399,00
EXCALIBUR 2555 AD	379,00
EXTREME ASSAULT	299,00
F-15 (JANE´S)	379,00
F-16 FIGHTING FALCON	299,00
F-22 AIR DOMINAINCE FIGHTER	329,00
F-22 LIGHTNING 2	99,00



UNREAL
Du startar spelet antingen som man eller kvinna, fångad på ett slavskepp. Efter din flykt skall du ta dig igenom massvis av olika våningar på skeppet, utomjordiska målnstäder och olika gruvor. Massor av rejäla vapen. Imponerande grafik! Innehåller även en editor för att skapa egna banor. 3dfx stöd.



LULA-THE SEXY EMPIRE
Du är boss för ett internationellt erotik imperium med studios, casting kontor, marknadsavdelning mm. Men alla måste vi börja på botten, så tillsammans med din vackra flickvän börjar du din bana i en liten småstad i öknen. Utan pengar på fickan och med FBI i hälarna sätter du igång.



DINK SMALLWOOD
Dink Smallwood är utvecklat av amerikanska RTsoft. Det är gjort med glimten i ögat och erbjuder mycket av det gamers brukar önska sig. Svenska Image Factory (som för övrigt gjorde specialeffekterna i Hamilton) har gjort alla filmsekvenser i spelet. Du kan ladda ned nya världar och äventyr från Internet.



POLICE QUEST SWAT 2
Uppföljaren på det populära spelet SWAT är här. Nyheterna för denna upplaga är bla. 30 uppdrag basserade på riktiga händelser i L.A. 120 SWAT poliser alla med sin egen A.I. Nu kan man även spela som skurk! Upp till 8 spelare via LAN eller Internet. Mycket bra 3d grafik!



MIGHT AND MAGIC 6
Nu kommer äntligen en uppföljare till de uppskattade Might & Magic RPG spelen. För oss som spelat dem finns här mycket att gädjas åt. Ny, helt underbar grafik, en helt fri bakrunds historia med hundratals små avstickar äventyr. Striderna sker i realtid eller i omgångar. Led din grupp genom riktig High fantasy!

Titel	Pris
F/A 18 HORNET 3.0	299,00
F/A-18: KOREA	449,00
F1 RACING	429,00
FALCON 4.0	599,00
FALLOUT	449,00
FIFA 98 ROAD TO THE WORLD CUP	269,00
FIFA SOCCER MANAGER	139,00
FIGHTER SQUADRON:THE SCREAMIN	449,00
FIGHTERS ANTHOLOGY	399,00
FIGHTING FORCE	369,00
FINAL FANTASY 7	429,00
FINAL LIBERATION	439,00
FLIGHT SIMULATOR 98	539,00
FLIGHT UNLIMITED 2	449,00
FLYING NIGHTMARES 2	449,00
FORMULA 1/97	359,00
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	249,00
FORSAKEN	429,00
G-POLICE	359,00
GABRIEL KNIGHT 3	399,00
GALAPAGOS	399,00
GETTYSBURG (SID MEIER)	349,00
GOLDEN GATE	479,00
GRAND PRIX LEGENDS	449,00
GRAND PRIX MANAGER 2	349,00
GRAND THEFT AUTO	349,00
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	449,00
GRIPPED OFF ROAD CHAMPIONSHIP	329,00
HALF-LIFE	449,00
HARDCORE 4x4	369,00
HARPOON 2 ADMIRALS EDITION	399,00
HARPOON 97	399,00
HARVEST OF SOUL-SHIVERS 2	399,00
HAVETS VARGAR	429,00
HEART OF DARKNESS	449,00
HEAVY GEAR	369,00
HELICOPS	379,00
HELLBENDER	449,00
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	349,00
HEXEN 2	359,00
HEXEN	149,00
HEXPLORE	399,00
HISTORY OF THE WORLD	399,00
HOLIDAY ISLAND	379,00
HOLMES 2:CASE OF THE ROSE TATOO	99,00
iF-16 FIGHTING FALCON	449,00
IGNITION	299,00
IMPERIALISM	329,00
IMPERIUM GALACTICA	139,00
INCOMING	429,00
INCUBATION	299,00
INTERSTATE 76 NITRO RAIDERS	249,00
JACK NICKLAUS 5	359,00
JEDI KNIGHT:DARK FORCES 2	349,00
JETFIGHTER 3	329,00
JOINT STRIKE FIGHTER	399,00
KICK OFF 97 SV	299,00
KICK OFF 98	299,00
KINGS QUEST 8:MASK OF ETERNITY	449,00
KKND XTREME	269,00
KOFUN	449,00
KOSMOPOLSKA	399,00
LANDS OF LORE 2	349,00
LAST EXPRESS	495,00
LEGACY OF KAIN, BLOOD OMEN	389,00
LEGO ISLAND	319,00
LEISURE SUIT LARRY 7	399,00
LIGHTHOUSE	169,00
LINKS LS 1998 EDITION	499,00
LINKS LS 1998 TRIAL VERSION	149,00
LITTLE BIG ADVENTURE 2	339,00
LOMAX	389,00
LONGBOW 2	249,00
LORDS OF MAGIC	339,00
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL EDITION	349,00
LOST VIKINGS 2-NORSE BY NORSE WEST	339,00
LULA-THE SEXY EMPIRE	289,00
M.A.X. 2	399,00
M1 TANK PLATOON 2	429,00
M1A2 ABRAMS	279,00
MADDEN NFL 98	369,00
MAGIC THE GATHERING(MICROPROSE)	199,00
MAGIC THE GATHERING: DUELS OF	499,00
MAN OF WAR	449,00
MANXX TT	329,00
MASTER OF ORION 2:ANTARES	339,00
MAXIMUM FORCE	349,00
MDK	359,00
MECHCOMMANDER	429,00
MECHWARRIOR 2	119,00
MECHWARRIOR 2:MERCENARIES	369,00
MECHWARRIOR 3	449,00
MEN IN BLACK	339,00
MICRO MACHINES 3	399,00
MIGHT AND MAGIC VI:THE MANDATE OF.	499,00
MONKEY ISLAND 3	349,00
MONOPOLY WORLD CUP	389,00
MONOPOLY	379,00
MONSTER TRUCK MADNESS 2	499,00
MONTY PYTHON & HOLY GRAIL	379,00

PRIS PRESS TILL MAX!



FORSAKEN
Vilande, i försäkran om att inget hot skulle kunna ta sig igenom det yttre nätet av försvarssystem, låg jorden säker. Men år 2113 kom förintelsen inifrån! Okontrollerad materia orsakade explosioner och en enorm chockvåg gick genom hela rymden. Mänskligheten utrotades...



WORLD CUP 98
Spela VM-slutspelet i Frankrike 98 - alla spelare, lag, grupper, och matcharenor. Ny lagledningsfunktion, ny speltaktik, ny "Compression Toucch" -teknologi som ger snabbare spel med bättre respons. VM-klassiker: Om du vinner VM så får du spela 8 klassiska VM finaler med 16 av de bästa lagen genom tiderna!



SPECIAL OPS
Gillar du spel som Quake och Duke Nuke´m, men tycker att de saknar realism? Då är "Special Ops" helt klart spelet för dig - det är nämligen utvecklat av folk som under flera års tid skapat realistiska 3D-simuleringar och virtuella världar åt det Amerikanska försvaret (tro det eller ej) !! I "Special Ops" blir du en del av ett specialförband.



F-15 (JANE´S)
Flyg det snabbaste och mest effektiva planet i det Amerikanska luftvapnet. Spelet är framtaget med hjälp av riktiga USAF. piloter och militäranalytiker. Hantera olika typer av situationer såsom att stoppa en miliskupp till att slå ut hela stridsvagns konvojer. Upp till 8 spelare. 2 olika kampanjer.

NY BUTIK I CITY!!!!

KOLLA IN VÅRAN HEMSIDA!

Titel	Pris
MOTO RACER	359,00
MOTORHEAD	349,00
MUTANT PENGUINS	399,00
MYST	249,00
MYTH THE FALLEN LORDS	369,00
NASCAR 2:GRAND NATIONAL SERIES EXP.	299,00
NBA LIVE 98	349,00
NEED FOR SPEED 2	299,00
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	349,00
NET WAR	479,00
NETSTORM	349,00
NEVERHOOD	549,00
NHL 98	269,00
NHL BREAKAWAY 98	399,00
NIGHTMARE CREATURES	469,00
NINE	299,00
NUCLEAR STRIKE	329,00
OBSIDIAN	469,00
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	429,00
OF LIGHT & DARKNESS	499,00
OTHELLO	379,00
OUTLAWS WIN95	289,00
OUTPOST 2:DIVIDED DESTINY	399,00
OUTWARS	499,00
OVER THE REICH	389,00
OVERBOARD	359,00
OVERLORD	129,00
PACIFIC GENERAL	349,00
PANDEMONIUM	339,00
PANDORA DIRECTIVE	249,00
PANTHERS IN THE SHADOW 3	499,00
PANZER COMMANDER	379,00
PANZER GENERAL	159,00
PANZER GENERAL 2	399,00
PAX IMPERIA 2:EMINENT DOMAIN	349,00
PBA BOWLING	449,00
PERFECT GRAND PRIX TRACKPACK	249,00
PETE SAMPRAS TENNIS 97	179,00
PGA TOUR PRO	369,00
PHANTASMAGORIA 2	389,00
PINBALL CONSTRUCTION KIT	299,00
PIRATES GOLD	129,00
PITFALL 3D	499,00
POD (MMX)	339,00
POLICE QUEST 5:SWAT	149,00
POLICE QUEST 6:SWAT 2	399,00
POLITIKA	369,00
POPULOUS-THE THIRD COMING	369,00
POSTAL	249,00
POWER BOAT	399,00
PREY	449,00
PRIVATEER 2:THE DARKENING	149,00
PRO PINBALL:TIMESHOCK!	349,00
PRO POOL 3	399,00
QUAKE	169,00
QUAKE 2 MISSION PACK:THE RECKONED	299,00
QUAKE 2	359,00
QUEEN THE EYE	389,00
QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE	499,00
RAILROAD TYCOON DELUXE	139,00
RAILROAD TYCOON 2	449,00
RALLY 4	369,00
RALLY CHAMPIONSHIP	189,00
RALLY	269,00
RAMA	379,00
RAVENLOFT:IRON & BLOOD	449,00
REALMS OF THE HAUNTING	339,00
REBEL ASSAULT 1	169,00
REBEL ASSAULT 2	169,00
RED BARON 2	379,00
REDLINE RACER	379,00
REDNECK RAMPAGE	389,00
REDNECK RAMPAGE 2:RIDES AGAIN	479,00
REQUIEM	349,00
RESIDENT EVIL	349,00
RETURN FIRE 2	479,00
RIOT	399,00
RIPPER	369,00
RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES	199,00
RISK	379,00
RIVEN - MYST 2	389,00
RIVER WORLD	449,00
ROAD RASH	99,00
ROLAND GAROSS TENNIS 1997	389,00
SABRE ACE:CONFLICT OVER KOREA	429,00
SAFECRACKER	289,00
SCARAB	369,00
SCREAMER 2	119,00
SCREAMER RALLY	289,00
SEARCH AND RESCUE	479,00
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	329,00
SENSIBLE SOCCER 2000	429,00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	395,00
SENTINEL RETURNS	449,00
SETTLERS 2 GOLD ED.	379,00
SEVEN KINGDOMS	429,00
SHADOW WARRIOR	399,00
SHADOWS OF THE EMPIRE	379,00
SHADOWS OVER RIVA	449,00
SIERRA CART RACING	379,00



MOTORHEAD
Korsa Europa och USA genom alltifrån övergivna gruvområden till ödsliga gator i stadsmiljö. När du flyttar uppåt i divisionerna kan du använda fler bilar och banor i kampen om att bli mästare i "Translantic Speed League". 3dfx stöd och upp till 8 spelare via LAN.



QUAKE 2 MP: THE RECKONED
Här är det första officiella tillägget till Quake 2. Det inkluderar 15 nya banor, nya monster samt mer brutala vapen. Ditt uppdrag är att infiltrera en fientlig rymdstad. Väl inne måste du ta dig fram till ett rymdskepp och flyga till en hemlig månbas som fienden gömmer, för att förstöra den.



SOLDIERS AT WAR
I Soldiers at War leder du en elit trupp av soldater i olika scenarier, t.ex. D Dagen eller commando räder på V2 raket installationer. Utkämpa hårda hus till hus strider i städer som Anzio och Cherbourg. Över 40 olika rörelser och kommandon för varje soldat. Upp till 4 spelare via LAN eller internet.



PANZER COMMANDER
Nu har du chansen att uppleva hur det var att sitta i en pansarvagn under andra värdskriget. Välj mellan axelmakternas stridsvagnar eller de allierades. Massvis av olika scenarion med blandade väder och terräng förhållanden. Om du spelar kampanj delen ändras kampanjen beroende på hur du utkämar dina strider.



DIE BY THE SWORD
Har du längtat efter ett riktigt shoot'em up spel men med mer precision. Det här är ett sådant i fantasy 3D miljö. Fienden jagar dig i grupp för att vara så effektiv som möjligt. Mängder av av olika monster, fällor och möjligheter att utveckla dina svärdkonster till perfektion. Upp till 4 spelare via nätverk eller modem.

Titel	Pris
SIERRA PRO PILOT	389,00
SIERRA SPORT:FLY FISHING	389,00
SIERRA SPORTS:BASEBALL 98	399,00
SIERRA SPORTS:SKI RACING	299,00
SIM CITY 3000	499,00
SIM COPTER	369,00
SIM SAFARI	299,00
SKYNET	299,00
SOLDIERS AT WAR	379,00
SONIC 3D	379,00
SPACE BUCKS	289,00
SPECIAL OPS	46M9,00
SPEEDBOAT ATTACK	279,00
SPQR	139,00
STALINGRAD	299,00
STAR CONTROL 3	359,00
STAR TREK PINBALL	449,00
STAR TREK:BORG	329,00
STAR TREK:CAPTAIN'S CHAIR	369,00
STAR TREK:DEEP SPACE NINE	289,00
STAR TREK:GENERATIONS	389,00
STAR TREK:KLINGON	289,00
STAR TREK:STARFLEET ACADEMY	389,00
STAR WARPED	379,00
STAR WARS MONOPOLY	399,00
STAR WARS MONPOLY SPEC.ED	449,00
STAR WARS REBELLION	449,00
STARCRAFT	329,00
STARCRAFT TILLÄGG STELLAR FORCES	169,00
STARSHIP TITANIC	429,00
STEEL PANTHERS 1	159,00
STEEL PANTHERS 2	239,00
STEEL PANTHERS 3	349,00
SU-27 FLANKER WIN 95	359,00
SUB CULTUR	449,00
SURF AND DESTROY	449,00
SVEA RIKE	449,00
SWIV	349,00
SYNDICATE WARS	119,00
TAKE NO PRISONER	429,00
TAMAGOCHI	289,00
TANARUS	479,00
TEAM APACHE	449,00
TEAZLE	339,00
TEST DRIVE 4	349,00
TEX MURPHY: OVERSEER	479,00
THE 3RD MILLENIUM	399,00
THE JOURNEYMAN PROJECT 3	449,00
THE OPERATIONAL ART OF WAR VOL1	449,00
THIRD REICH	349,00
THROPHY RIVERS	449,00
TIGER SHARK	399,00
TIGERS ON THE PROWL VER 2 3	499,00
TIMELAPSE	449,00
TITANIC	449,00
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	349,00
TOMB RAIDER 2	359,00
TOTAL ANNIHILATION	359,00
TOTAL ANNIHILATION TILLÄGG	299,00
TUROK	349,00
TWISTED METAL 2	479,00
UBIK	369,00
ULTIMA 9	499,00
ULTIMA ONLINE	499,00
ULTIMATE RACE	299,00
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98	349,00
UNREAL	449,00
UPRISING	329,00
VILDMARKS SPELET	449,00
VIRTUA COP	399,00
VIRTUA FIGHTER 2	389,00
VIRTUAL POOL 2	379,00
WAGES OF WAR	399,00
WAR GODS	429,00
WAR INC	489,00
WARBREEDS	449,00
WARCRAFT 2:TIDES OF DARKN. DLX ED.	349,00
WARHAMMER 2-DARK OMEN	399,00
WARHAMMER EPIC 40K:FINAL LIBER.	399,00
WARLORDS 3:REIGN OF HEROES	389,00
WING COMMANDER 4	139,00
WING COMMANDER PROHPECY	399,00
WORLD CUP 98	429,00
WORMS 2	329,00
X-COM 3:THE APOCALYPSE	379,00
X-COM:INTERCEPTOR	399,00
X-FILES UNRESTRICTED ACCESS	239,00
X-WING VS TIE FIGHTER	289,00
ZORK GRAND INQUISITOR	399,00

3DFX VOODOO 2

Kort	Pris
CREATIVE LABS, 8 MB	2.379:-
CREATIVE LABS, 12 MB	2.789:-
DIAMOND, 8 MB	2.495:-
RIGHTEOUS, 8 MB	2.579:-
RIGHTEOUS, 12 MB	2.999:-

Priser angivna inkl.moms.
Vi säljer det mesta till din dator!!!!

FÖRSÄLJNINGSINFORMATION: Vi reserverar oss för ev. tryckfel, prisändringar, slutförsäljning och ändrade släppningsdatum av produkter. Vid postorder tillkommer postens avgifter. Ej utlösta PF debiteras fraktkostnad, dock minst 150:-. Returer godkännes och behandlas endast efter erhållet returnummer. För kompatibilitet ansvaras ej.

City:
Malmskillnadsgatan 38
T-bana: T-centralen
Tel: 08-24 75 80

Södermalm:
Wollmar Yxkullsgatan. 9
T-Bana: Mariatorget
Tel: 08-714 99 32

Vasastan/Östermalm:
Birger Jarlsgatan 112
T-Bana: Tekniska Högskolan
Tel: 08-673 60 03

Postorder:
SOFTWARE EXPRESS AB
Box 6582
113 83 STOCKHOLM

Tel: 08-673 60 03
Fax: 08-673 60 07

E-mail: express@canit.se
Hemsida: www.softwareexpress.se

SVENSKA PC GAMER

Låt våra professionella spelrörmokare rensa bort stoppen i din hjärna.

SPELGUIDER

KOMPLETT GUIDE DEL 1

UNREAL

SAKER ATT KOMMA IHÅG

Leta överallt efter ammunition, rustningar, hälsa och annan utrustning. Lådor, vaser, tunnor och andra föremål innehåller oftast någon sorts godsaker, även om det bara är ett magasin eller två. Du kommer att behöva allt du hittar.

I den här guiden har vi inte berättat var alla monster finns, eller exakt när du blir attackerad. Du vill väl inte att vi förstör hela nöjet för dej, eller hur? Därför ska du vara på din vakt och ta det försiktigt.

Kolla din översättare när tillfälle ges. Ett pipande ljud tillkännager att du har ett nytt meddelande. Meddelandena hjälper dig att komma underfund med historien bakom *Unreal,* och ger ofta ledtrådar och tips.

Var snäll mot Nali-folket. Om du behandlar dem schysst kommer de med jämna mellanrum att visa dig hemliga platser eller gömd utrustning. Om du är elak får du klara dig själv, och det är ju inte så trevligt, eller hur?



VORTEX RIKERS PENAL TRANSPORT

Okej, då kör vi. Sök igenom den nivå du befinner dig på - och nivån ovanför - efter hälsa, flares och en översättare (på den nedre nivån finns det en spak i en mörk alkov som aktiverar en hiss nedåt...). Hitta öppningen vid dörren på den övre nivån och följ den av grönt ljus upplysta korridoren tills du kommer till det totalförstörda kontrollrummet. Hoppa ner till den lägre nivån, vänd dig om och gå genom dörren - kevlarrustningen här inne kan du få tag på genom att hoppa upp och nudda vid spaken i taket. Ta dig tillbaka till kontrollrummet, hoppa ner till den lägsta nivån och gå sedan genom dörren. Fortsätt fram till medicinlabbet, in genom dörren och gå igenom fläktrummet tills du upptäcker en halvöppen dörr... hör skriken, se blodet rinna över golvet och få dig din första glimt av en Skaarj. Gå in i rummet, ta dispersion pistolen och skynda vidare till rummet med de två enorma, väggmonterade fläktarna. Gå igenom den som står stilla, och in i rummet bakom. Tryck på handtaget i väggen och vänta på hissen. Ta den upp och fortsätt sedan in i rummet du ser längst bort - skjut på glasskåpet i väggen och hoppa in i den nu öppnade falluckan för att komma vidare.



Det här är kontrollrummet. Du kan hoppa nedför kanten till höger så hittar du dörren in till rustningen.

NYLEVE'S FALLS

Gå längs korridoren tills du kommer ut. Hitta hyddan längre fram för att få lite ammo, hälsa och flares. Gå tillbaka, passera under det störtade skeppet och uppför de två plankor som ligger vid sidan. Skjut inte på den bevingade Warlord du ser - han vet vad du har att vänta dig och flyger skrattande därifrån. Fortsätt fram och hoppa ner i vattnet nedanför (försiktigt dock, om du slår i klippan så dör du). Simma till vänster, åk upp i hissen, spring fram, runt hörnet, förbi hissen och ut nedför rampen. Hitta en till ⇨



Tag dig i akt. De grodliknande varelserna har spetsiga pinnar och en svår barndom bakom sig.

Det känns lite som att slåss mot en Grodan Kermit som glömt att ta sin medicin.

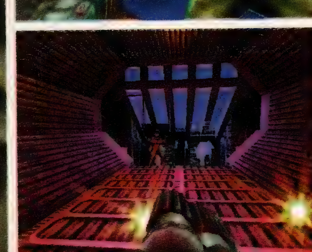








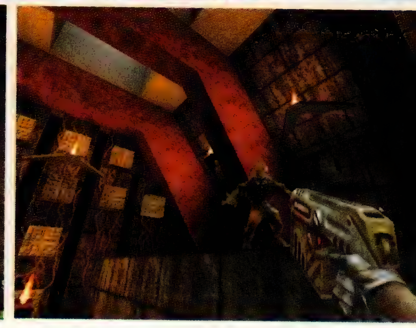






Rädda Nali så ofta du kan. De må vara otroliga fegisar, men de kan även vara rätt hjälpsamma.

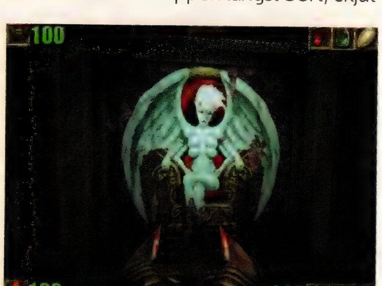




Nalihydda full av godsaker. Bakom hyddan finns en tunnel med ännu mer gratisprylar. Utforska, och stick sedan tillbaka till rampen och hissen du passerade tidigare. Åk upp i den och fortsätt till korridoren med Brutes. Gå till en annan hiss, vidare till ytterligare en hiss, och fortsätt tills du kommer till en uthuggning. Ta vänster in i en korridor, där du finner några användbara föremål. Ut igen och sedan in genom dörren som leder till gruvan.

RRAJIGAR MINE

Fortsätt fram till rummet med Bruten - döda den och gå in i korridoren bakom, tryck till spaken och ta hissen nedåt. Följ helt enkelt korridoren förbi de två kraftfältsgeneratorerna, stäng av dem och gå tillbaka. På vägen får du uppleva ett fasansfullt bakhåll, och om du överlever ska du fortsätta tillbaka till rummet med Bruten. I det övre högra hörnet finns en mörk grotta innehållande en rustning. Ta den och gå in i den kristallupplysta korridoren och ut i nästa rum. Kraftfälten är nu deaktiverade så du kan fortsätta genom dörren. När du når området med lava ska du döda Bruten och Skaarjen som du hittar och sedan följa Nalin till en hemlig gömma. Sök efter öppningen med den röda knappen längst bort, skjut



på den och ta dig över plankorna, in i nästa rum. Skjut tunnorna, döda Skaarjen och fortsätt genom öppningen - döda Bruten, snärta till spaken och tryck ner alla de fyra knapparna på mittenpelaren. Ta hand om Skaarjen och gå in i endera av de två öppna dörrarna. Åk hiss. Plocka upp stingern, fortsätt till nästa korridor och skjut tunnorna i rummet. Framåt, hitta den röda knappen, tryck på den och åk upp med plattformen. In i rummet som är fullt av tomma vagnar, in i korridoren och ner genom hålet i marken. Tag dig till lavarummet, över den rangliga bron, hitta en power-up till din dispersion pistol, lokalisera generatorrummen och se dig om efter två röda lampor. Därifrån tar du höger, drar i spaken, åker upp i hissen och över plattformen. Se upp så att fläktarna inte blåser av dig. Skjut på glaset, tryck på knapparna och gå tillbaka till rummet med de två röda lamporna. Nu kan du gå igenom dörren som alldeles nyss var låst.

DEPTHS OF RRAJIGAR

Stig på hissen, tryck på knappen och hoppa snabbt över till transportern. Hoppa av på andra sidan. När du hoppat av den första vagnen, kan du ta en titt på lådorna till vänster, så hittar du lite prylar. Det ligger även lite superhälsa och lurar i närheten. Fortsätt framåt, tryck på knappen och hoppa ned i vagnen som ligger halvvägs ner i golvet. Framåt och höger till hissen i det ljusa området. In i förvaringsrummet, ut på plattformen till höger och genom dörren. Forsätt tills du kommer till en trappa som leder till ett par enorma tuber - Tryck på knapparna på kanten, och fortsätt in i återvändsgränden. Döda monstret, dra i spaken, hoppa ner och ta dörren till höger för att komma till nästa nivå.

SACRED PASSAGE

Gå framåt tills du hittar dammen på andra sidan gården. Dyk i, hitta passagen, och simma på tills du når ytan. Gå runt byggnaden du har på vänster sida och gå in i klippöppningen - nära ingången till kammaren finns en pelare med ett ansikte. Tryck in det och gå igenom det nu öppna gallret. Dyk ner i bassängen och ta superhälsan på botten. Återvänd till det öppna området. Det finns en spak på marken nära dörren med de tre ansiktena. Tryck på den för att öppna sagda dörr. Gå in, hitta passagen, tryck till spaken på pelaren så att bassängen fylls, och öppna slutligen dörren.

NALI WATER GOD TEMPLE

Gå framåt, hoppa i bassängen och skjut på kedjorna som är fästa vid flotten på botten. När den flutit upp ska du hoppa på och trycka till spaken. Gå framåt och ner i hålet, framåt igen och använd de diagonalt fastsatta stängerna för att nå den övre plattformen. Fortsätt framåt till ett rum fullt av lådor - kläm dig igenom och låt Nalin visa dig lite godis. Tryck på knappen, åk upp med hissen och slå till knappen på den vänstra balkongen. Hoppa ner, slå till spaken och öppna dörren. Gå till hallen till höger, hoppa ner från bron och döda fulingarna där nere. Ta bommen över dammen, hoppa till knappen, gå till hallen och tryck till knappen på vänster sida. En bom kommer att sänkas ner - kliv på den och gå upp till det tidigare rummet, tryck på knappen igen och gå nedför trapporna. Gå över båda broarna och dra i de stora hävstängerna; gå sedan över till den andra sidan

och tryck på knappen på den mörka väggen. Gå igenom den nu öppna dörren bakom dig. Nedför trapporna, ta superhälsan genom att hoppa från de mindre blocken, **230** och gå sedan höger och höger igen. Tryck in knapparna på båda de blå ljusen, gå tillbaka och in i alkoven som nu öppnats. Tryck på knappen och gå genom dörren. In i dörren på höger sida och fortsätt tills du kommer till det långa rummet med ett torn i mitten. Tryck till spaken på väggen och plocka upp din eightball. Gå igenom dörrarna **240** som leder dig till en bassäng, och dyk i. Det är nu möjligt att ta sig in i en annan sal där det finns ett torn med en piedestal på. Hoppa på den och gå genom sidoöppningen så hittar du ammo till din eightball. Stick nu tillbaka till bron som du hoppade ner från - hoppa till krönet på andra sidan och förbered dig för nästa nivå.

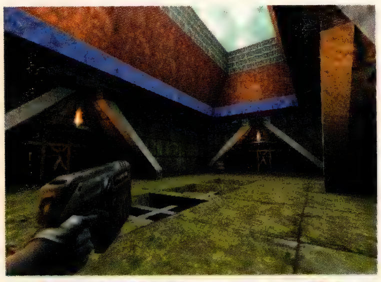


"Jag älskar dig, grabben! Jag älskar dig!"
"Håll dig på avstånd, tack. Jag har ett vapen"
"Åh, jag förstår."

250

CEREMONY

Tag vänster, följ gångvägen, gå in genom dörren och tag vänster. Hoppa ner i vattnet och simma till det hemliga rummet som är fullt av prylar. Simma sedan ut och leta upp en spak. Tryck på spaken, simma upp till ytan och tag någon av passagerna ifrån den lägre gångvägen. **260** Simma under bassängerna till en angränsande passage, och en annan som leder till ytterligare en spak. Tryck på den, simma upp till ytan och ta dig nedför passagen som leder till en avsats med två Slith som vaktar en stinger. Vidare till en annan bassäng och passage som leder till en gyllene dörr - öppna den och gå in för att upptäcka en **270** korsfäst Nali. Stick uppför rampen till huvudrummet. Döda alla Skaarj så kommer så kommer stenen som blockerar dörren längst upp på rampen att öppna sig. Fortsätt igenom till en annan spak, som aktiverar en hiss- ta den, följ gångvägen, hoppa ner i vattnet vid dess slut och simma till nästa plattform där det finns en Nalipräst. Dyk ner i vattnet **280** igen, simma till en annan plattform och döda den Slith som kommer mot dig. Tryck på spaken för att avfyra kroken. Hoppa upp på kanonen, gå längs kabeln upp till den lilla avsatsen, upp till nästa bräda och hoppa ner på den smala bron nedanför för att få några eightballs. Klättra upp igen och följ brädorna till toppen av klyftan. Följ efter **290** Nalieprästen till vattnet - du kommer att se honom hoppa på en flotte. Följ honom. Hoppa upp på kajen och tryck på det inristade ansiktet. Hoppa genom hålet.



DARK ARENA

Gå framåt, klättra upp på avsatsen och hoppa ner i tunneln. Spring nedför korridoren och tryck på ste- **300** nansiktet på väggen bakom tunnan. Gå in genom de massiva dörrarna, nedför trappan, ta några eightballs, nedför trappan och gå ut. Gå runt slottet - och se några ganska osmakliga saker - och gå in genom någon av portarna. Ta trapporna till andra våningen och döda två Skaarj. Dörrarna i alkoverna som de kom uthoppande ifrån är nu **310** öppna. Gå in i någon av dem; du kommer till en halvrund hall. Döda två Skaarj till så öppnas en dörr - gå in och dra i de yttre spakarna för att öppna några innerdörrar. Här finns ytterligare två Skaarj som vaktar en klippavsats runt den inre schaktet - döda dem och tag några godsaker, men hoppa inte ner i schaktet - spring tillbaka till borggården och **320** kliv in genom en liten öppning i klippan intill de korsfästa prästerna. Skjut väggen - den leder till en passage. Följ den till en cell och sedan till en hall. Följ korridoren till vänster och fortsätt förbi de låsta celldörrarna, och genom nästa dörr. Där inne finns en Skaarj som vaktar en ASMD. De två spakarna öppnar celldörrarna - leta igenom cellerna **330** efter gratisprylar, gå igenom någon av dörrarna och ta rampen upp. Dra i spaken och hoppa till burhissen. Gå uppför trapporna så hittar du en eightball. Hoppa sedan ner i schaktet för att möta en Titan. Alkoverna runt den centrala pelaren innehåller ammo och annat kul, som du kommer att behöva. När du har haft kål på den stora grabben (se upp för stenarna som **340** han kastar), så ska du gå in i



Jeff Goldblum går sorgligt nog plötsligt in i regression, och hans ögon blir marginellt mindre.

alkoven som har ett hål i bakre väggen. Dra i spaken för att avsluta nivån.

HAROBED VILLAGE

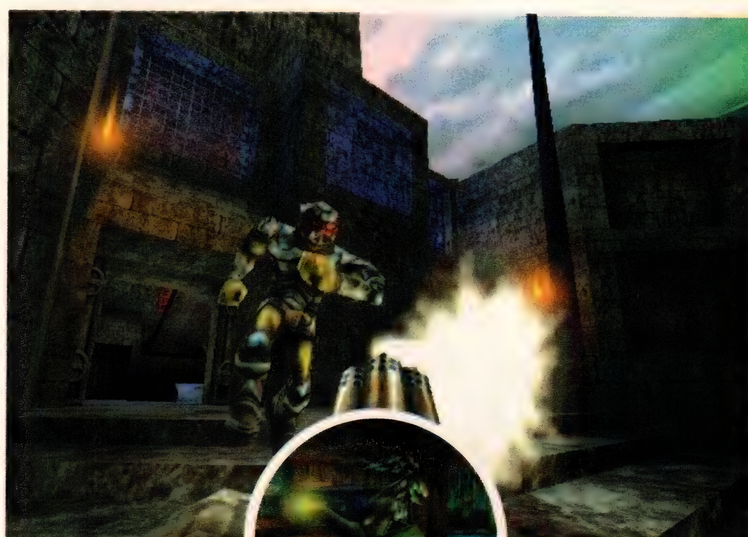
Utforska de öppna områdena efter godsaker och ta dig sedan till byn - alla hyddorna innehåller värdefulla föremål, både på under- och övervåningen. Fortsätt till klostret på toppen av kullen - en grupp Skaarj kommer att anfalla när du närmar dig. Använd din värmesökande eightball för att ta hand om dem. Gå till gravplatsen bakom klostret. Hitta spaken bakom monumentet, slå till den och öppna en grav. Gå nedför trappstegen som visar sig och fortsätt till en stor grotta. Korsa gångvägen och simma nedför kanalen i nästa rum - skjut en eightball på de korslagda bjälkarna uppe i taket, så kommer en superhälsa att ramla ned på dig. Återvänd till klostret - gå in så kommer en Nalipräst att leda dig till ett hemligt område. Följ balkongen fram till hissen och ta den. I klocktornet kommer du att hitta en flak cannon och medföljande granater. Återvänd till altarrummet och ta den skottsäkra västen som ligger bakom altaret. Lämna klostret och ta dig till det störtade skeppet. Hoppa över den krossade gångvägen, gå runt väggen och in genom dörren.

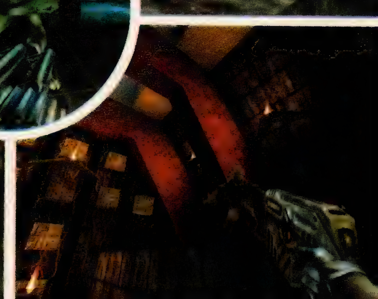
TERRANIUX UNDERGROUND

Tryck på knappen för att få ner hissen och gå genom dörren för att komma in i skeppet. Gå nedför gången till nästa rum. Ett alarm kommer att starta - döda Mercenaries och tryck på de två knapparna, samla ihop alla prylar som ligger runt dig, och gå sedan tillbaka ut och stig på hissen. Gå genom dörrarna och döda Mercenaryn. Hoppa ifrån avfallstanken på höger sida, klättra ut på avsatsen och dräp Mercenaryn som fibblar med kontrollerna. Gå in i den upplysta korridoren till höger och tryck på knappen.

TERRANIUX

Hoppa ner i den tomma bioavfallstanken och gå genom någon av korridorerna. Öppna den vattentäta dörren, gå igenom och ta vänster, gå in i öppningen och åk upp i hissen. Tryck på knappen som sitter under det övre däcket, klättra upp för det sluttande underlaget och ta godsakerna, hoppa ner och gå längs den krossade gångvägen på din vänstra sida fram till alkoven. Lämna rummet och gå in i hallen, ta höger, gå in i bioavfallskammaren, döda Mercenaries, och tryck på knappen under det övre däcket. Ta sköldbältet och hoppstövlarna ur alkoven till vänster och gå in genom den närliggande dörren. Åk upp i hissen och hoppa på det trasiga röret. Hoppa ner vid dess ände och ta dig runt avsatserna som omger varje rör. Här hittar du ammo. Hoppa ner i bioavfallet och simma upp till marknivå, och återvänd sedan till den föregående avfallskammaren. Gå ut genom dörren så har du en hiss på den vänstra sidan. Gå förbi den och genom dörren framför dig. I kammaren som du kommer till ska du trycka på knappen under det övre däcket. Gå sedan tillbaka och ta hissen upp till vattenkraftsektionen. Ta vänster, gå in i gången och tryck på knappen för att aktivera hissen på din högra sida. Åk upp med den till avsatsen ovanför. Tryck på knappen till höger för att sänka ner nästa hiss. Döda Mercenaryn nedanför, åk tillbaka upp med hissen, gå in genom dörren och döda en Mercenary till, ta den skottsäkra västen och hoppa till den nedre nivån som är full av gratisprylar. Tryck på någon av de två knapparna i golvet och åk tillbaka upp med hissen. Stanna kvar på den så tar den dig till ytterligare ett plan. Här finns det mycket prylar. Ta dig runt till Växthus C - gå igenom det och hoppa ner i bassängen med bioavfall. In i det oblockerade röret och simma till kontrollrummet. Döda de Mercenaries som finns där och ta ett biorifle som ligger nära kraftfältet. Tryck på båda knapparna. Hoppa tillbaka in i röret och simma upp till ytan precis intill

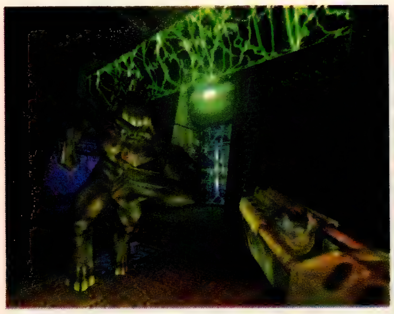


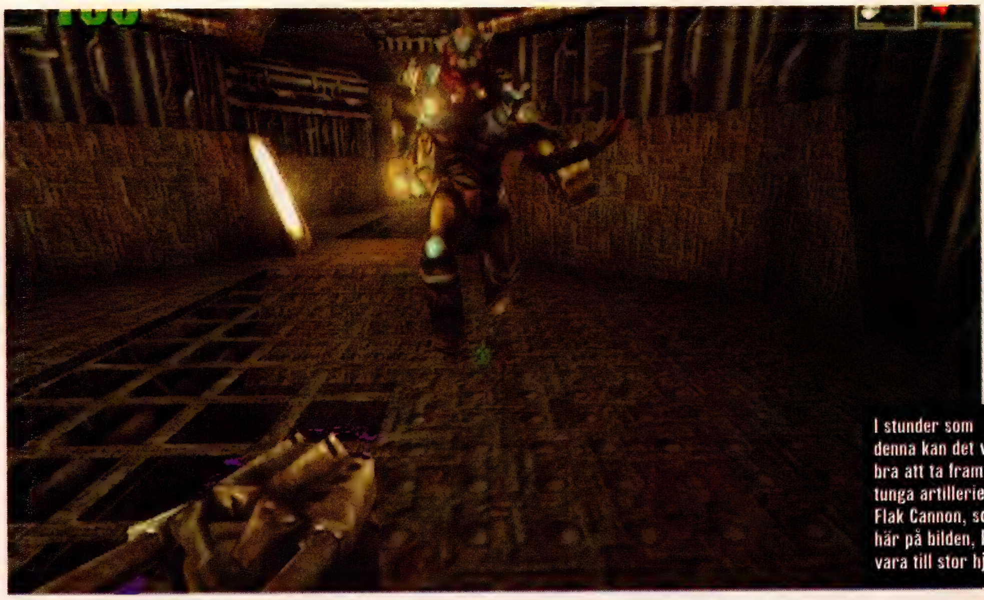






Brutes kan se stora och starka ut, men ett par skott i huvudet plockar dem på nolltid. Läckert.





I stunder som denna kan det vara bra att ta fram det tunga artilleriet. En Flak Cannon, som här på bilden, kan vara till stor hjälp.

ingången till Noork. Gå in och ta hissen.

NOORK'S ELBOW

460 Öppna dörrarna rakt fram och spräng bränsletunnorna - på avsatsen finns det mycket gott att välja mellan. Gå uppför trapporna, nedför rampen, döda alla Mercenaries och gå mot det första huset. Inne i det finns gömd utrustning, och även en torterad Nalipräst. Hjälp honom ur hans elände. Ett kraftfält och en skottsäker väst finns i nästa 470 hus. Gå till klostret, hoppa i vattnet till vänster och simma runt byggnaden. Simma genom öppningen in i klosterväggen till ett hemligt område. Stick tillbaka och upp längs rampen in i klostret (en vindbrygga kommer att fällas ner). Gå in i någon av hallarna.

TEMPLE OF VANDORA

480 Gå uppför trapporna och ta höger, håll utkik efter Skaarjen och en Cave Manta som lurar på dig. Döda dem så öppnas porten bakom dig - gå tillbaka och leta efter en ny öppning i väggen. Gå in och uppför trapporna, ta några eightballs. Hoppa sedan ner till gården och gå genom dörren på andra sidan. Gå nedför trapporna till vänster, dyk ner i bas- 490 sängen och simma längs passagen tills du hittar ett hemligt område på höger sida. Simma tillbaka, upp ur bassängen, ta vänster och gå in i helgedomen. Gå in, skjut Skaarjen i rummet fram till höger. Lämna rummet, gå nedför trapporna och in i nästa rum. Ta vänster, gå nedför fler trappor, gå uppför trapporna på höger sida, hoppa till kajen nedan- 500 för och ner i båten. Vid nästa kaj ska du gå in i hallen på höger sida. Tryck på knappen; porten som blockerar vägen till ön bakom dig har sänkts. Gå över bron och dra i spaken på golvet - detta kommer att tända "the Torch of Thunder". Gå tillbaka till kammaren på andra sidan bron, och gå uppför rampen till vänster för att komma till den 510 övre nivån. Utforska rummen och återvänd till kajen - ta båten tillbaka till avsatsen och upptäck att det finns en passage nära en nyöppnad grind. Gå in och ta vänster när du hoppar ner till den lägre nivån. Gå in i rummet till vänster och ta sköldbältet, ut och uppför trapporna till höger. Gå genom hallen, över trä-bron, uppför trapporna och till en 520 ny kammare. Gå förbi alkoverna och ta passagen till höger. Släng en flare i fontänen så kommer en dörr att öppna sig på din vänstra sida, och där finns lite osynlighet. Ta det, återvänd till huvudrummet, gå uppför trapporna, följ gångvägen och gå in genom porten. Ta energiförstärkaren och fortsätt till gården nedanför. Gå in i hallen och följ 530 sedan nästa hall ut till höger. Gå uppför kullen, dyk ner i bassängen och ta en power-up för din dispersion pistol. Gå sedan runt hörnet, döda Skaarjen och en Behemoth som finns lite längre bort. Gå in på gården - dörren kommer att slå igen bakom dig och du blir tvungen att möta en Titan. Döda honom så kommer dörren bakom dig att 540 öppnas. Gå in så kommer en jordbävning att spärra av vägen du kom ifrån.

THE TRENCH

Vid starten finns det flak-granater till vänster och eightballs, en automag, en flak cannon och annat runt hörnet. Gå ner i ravinen och slåss mot ännu en Titan. Döda honom, fort- 550 sätt fram och ta kål på den Skaarj som vaktar ingången. Kliv in i det röda ljuset för att sänka ner en hiss - denna ger dig tillträde till skeppet. När du är inne ska du kliva på nästa hiss, åka upp och gå genom dörrarna vid slutet av avsatsen för att komma längre in i skeppet.

Mer nästa månad...

FUSKKODER

KOMMANDO	FUNKTION
SUMMON VADSOMHELST	Där 'vadsomhelst' är Nali, Skaarj, biorifle, vad som helst.
GOD	Uh, du är gud, då. Just det.
GHOST WALK	Låter dig flyga genom väggar. Skriv Walk för att bli solid igen.
INVISIBLE 1	Gör dig osynlig för monstema.
INVISIBLE 2	Tar bort osynligheten
ALLAMMO	Max ammo för det vapen du använder för stunden.
PLAYERSONLY	Fryser tiden.
KILLALL VADSOMHELST	Där 'Vadsomhelst' är Nali, Skaarj, etc. Dödar dem alla.
FLY	Du kan flyga. Walk återställer.
OPEN MAPNAME	Där 'Mapname' är den karta du vill öppna.
HIDEACTORS	Gömmer vapen, monster, föremål, etc.
SHOWACTORS	Visar vapen, monster, föremål, etc.
SUICIDE	Du dör. Jättebra.
WALK	Används för att ta bort verkan av Ghost och Fly.

SPELGUIDE DEL 2

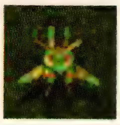
STARCRAFT

PROTOSS



Denna eleganta och aristokratiska gamla ras i *Starcraft* är raka motsatsen till de billiga och handfallna Zergsvärmarna. Protoss är få, väldigt dyra och långsamma att producera. Men, deras elitenheter är de kraftfullaste individerna i hela spelet. Protoss relativt kompakta arméer gör dem till en ganska lättskött ras att spela, även om dess besvärjares krafter att bedra och infiltrera ger Protosspelaren en stor mängd av raffinerade och faktiskt ganska förhatliga knep att tillgå.

PROBES



Probens stora lycka är förstås att den inte behöver stå och vänta på att byggnader ska konstrueras. Därför kan en ensam Probe få igång en väl fungerande andrabas på väldigt kort tid, om du har resurser tillgängliga. Probes kan försvara sig rätt bra mot tidiga Zerglinganfall och de är också immuna mot broodling. I spel mot Terrans kommer de inte att utlösa spider mines och är därför ett billigt sätt att rensa minfält. Det är ofta en bra idé att skydda deras arbetsområde med ett photontorn eller två för att förhindra att de stryker med i gerillaattacker.

ZEALOTS

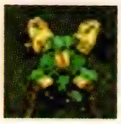


Då de är de starkaste grundläggande markenheterna i spelet, kan ett fåtal Zealots enkelt hantera större grupper med Marines eller Hydralisks. När de är fullständigt uppgraderade slår de till hårt och ska därför utgöra en stor del av dina tidiga markstyrkor. Zealots stora svaghet är deras sårbarhet inför avståndsvapen och luftattacker. Så för att kunna utnyttja dem maximalt ska du säkerställa att de är uppbackade av Dragoons eller andra långt skjutande enheter. Vanligtvis kommer fiendens enheter överträffa dina i antal, så Zealots attacker ska alltid vara koncentrerade. Om de blir utspridda kommer de att omringas och fienden får in gratisträffar då en Zealot bara kan strida mot en enhet i taget. Men om du håller dem rygg mot rygg så kommer deras dubbla attackfrekvens att käka upp motståndarna.

MOTDRAG: Mutalisks och flygande Terrans kommer att massakrera oskyddade Zealots. Firebats och Hydralisks kan attackera från avstånd och i spelets början, innan spelaren hunnit uppgradera Zealots hastighet, även lämna dessa bakom sig om de blir jagade.



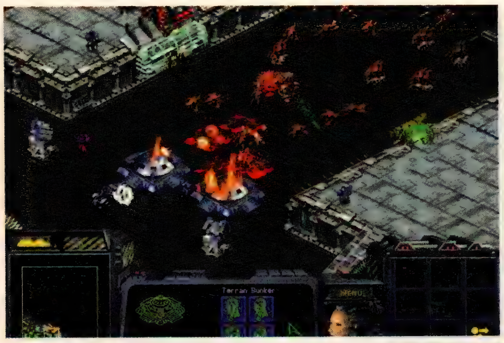
DRAGOONS



Dragoons är Protoss standardtank och de är även utmärkta som artilleri eller anti-luftenheter. Tyvärr skjuter de långsamt och detta gör dem sårbara för attacker från snabba närstridsenheter. Därför ska de egentligen bara användas i uppbackande syfte för Zealots, som kan avvärja snabba trupper eller drabba samman med anfallare med stor räckvidd. Håll dina Dragoons bakom din frontlinje och låt dem agera artilleri, medan dina Zealots drar på sig fiendens eld. Så snart räckvidd och attackstyrka uppgraderats, kommer de att ha mer eldkraft än en photonkanon.

Försvarsmässigt kommer Dragoons i en bas att effektivt avvärja hot ifrån luften. En skvadron posterade intill ett sköldbatteri är en utmärkt försvarskombination. Ladda med jämna mellanrum deras sköldar med batteriet, medan de plockar anfallare.

MOTDRAG: Snabba och fertaliga Zerglings kan snabbt komma Dragoons in på livet och övermanna dem. Siege tanks ställda i siege mode kommer också att massakrera dem med hjälp av sin överlägsna

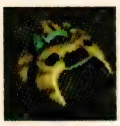




110 räckvidd.

SHUTTLES

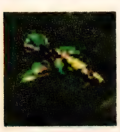
Det är faktiskt ganska uppenbart att



din fronts taxiservice kan försvinna ur leken snabbare än Geri 'Ginger Spice' Halliway om de antastas av anti-luftenheter. Scouts 120 eller Carriers kan bidra som skyddande eskort. Shuttles kan transportera upp till två Archons (eller deras motsvarighet i andra enheter) och om man lägger till besvärjelsen Arbiter's Recall kan ännu fler få plats.

SCOUTS

Scouts med sina utmärkta luft-luftat- 130

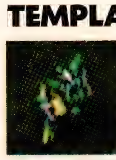


tacker är klart mer än en munsbit för fiendens luftstridskrafter. Emellertid är deras luft-mark kapacitet klart begränsad så slösa inte bort dem i dylika strider. Detta kan nämligen vara ödesdigert då de är mycket dyra att framställa. Således gör de mest nytta i en ömsesidigt stöd- 140 jande roll tillsammans med marktrupper.

Scouts är även förstklassiga spaningsenheter, så fort de har fått sin hastighet och sikt uppgraderad, och far smidigt fram över den största av kartor. Skvadroner med Scouts kan snabbt ta luften ur oskyddade Overlords och omintetgöra Zergernas försök till spioneri, 150 medan större grupper bör användas till att genskjuta och döda fiendens besvärjare såsom Queens och Science vessels. Kombinera dina Scouts med en Observer för att utplåna cloakade Wraiths (som du är helt överlägsen i luften) eller nedgrävda Zergenheter.

MOTDRAG: Ett stort antal billiga anti-luftenheter typ Hydralisks 160 och Marines käkar Scouts till frukost.

TEMPLAR



Nyckeln till Templars duglighet heter Psionic Storm. Likartad med Warcraft IIs Death & Decay har den en dödlig spridningseffekt när 170 den släpps lös på stora grupper av fiendetrupper. En uppkrämad Templar kan avfyra den två gånger och således påverka ett stort område. Dock ger multipla Psionic Storms ingen extra skada om de avfyras på en och samma punkt. Det är vanligtvis värt besväret att fösa in ett par Zealots i fiendens mitt för att uppehålla honom, medan du 180 siktar med din magi. Det är viktigt att du cloakar Templars med en Arbiter eftersom en Siege tank har längre räckvidd än Psionic storm.

Hallucination är en superb 'paranoiabesvärjelse' som sprider förvirring bland dina motståndare och drar deras uppmärksamhet ifrån dina riktiga enheter. Varje gång du kastar besvärjelsen skapas två 190 blindgångare som i sig inte kan göra någon skada men själva tar dubbel skada och inte varar speciellt länge. Emellertid besparas dina riktiga enheter en hel del smärta när du blandar verkliga och replika trupper. Alternativt kan du sätta dina hallucinationer på en annan plats och använda dem som avledande lockbete, medan din riktiga attack- 200 styrka valtsar genom fiendens bas.

Ta dig i akt, Templars är fysiskt klena och väldigt sårbara. Alla fiender utgör en fara. Flytta därför alltid runt dem i par. På så vis kan du smälta ihop dem till en Archon om de skulle hamna i trubbel utan att ha understöd. Detta kommer att fördubbla din skölds styrka och ge dig en chans att hålla ut tills några 210 snabba enheter anländer. På samma sätt ska du när du försvarar din bas, och dina Templars har tömt sin mana, skapa Archons ⇨

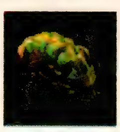




⇨ för att få in deras överlägsna eldkraft i striden.

MOTDRAG: Besvärjelser som påverkar större områden, som EMP eller Ensnare, skingrar alla hallucinationer.

REAVERS

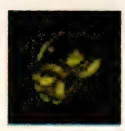


Reavern är en tung artillerienhet som fungerar som Protossarméns förlängda arm. Dess Scarab-ammunition utdistanserar torn så den borde alltid användas i dina försök att underkuva fiendebaser. Försäkra dig om att du framställt tillräckligt med ammunition innan du attackerar. Allt för att undvika pinsamma situationer senare. Reavers rör sig, förstås, fruktansvärt långsamt, så skydda dem med Dragoons och Zealots och lek med tanken att skicka skeppa in dem via en Shuttle eller besvärjelsen Arbiter's Recall.

För att få ett solitt försvar, kan du placera ett par Reavers precis bakom en photonkanon. Deras granater kommer att utan urskillning slakta hela anfallsvågor av mindre fiender, och de kan även ge Ultralisks och Siege tanks en hederlig feting. Rikta alltid deras skott mot de ansamlade fiendernas mitt för att få ut maximal skadeglädje, och försäkra dig om att de siktar på olika mål.

MOTDRAG: Rekognosering är ett måste för att du ska kunna upptäcka Reavers som befinner sig på marken eller i Shuttles. Snabbflygande enheter kan ge dem en knäpp på nosen tills luftförsvar dyker upp (Reavers har inget eget luftförsvar). Nedgrävda enheter (burrowed) kan också överraska Reavers genom att dröja kvar bakom frontlinjen. För att minimera dina förluster ska du sprida ut dina trupper när du närmar dig Reavers. Anfall dem med många små grupper, någon tar sig ju alltid igenom.

OBSERVERS



Dessa infiltrationsenheter är nyckeln till Protoss kontroll av slagfältet. Bygg många och lämna en i varje område som kan vara av strategiskt intresse. I synnerhet expansionsområden. Omringa fiendens bas med dem så att du kan ha full kontroll på hans smutsiga förehavanden. Ha också med en i varje anfallande styrka för att sätta stopp för eventuella spratt spelade av fiendens cloakers.

MOTDRAG: Fientliga torn och detektorenheter kommer att röja Observerns skydd.

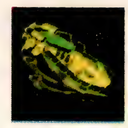
ARCHON



Troligtvis den kraftfullaste enheten i hela spelet. Denna mäktiga Protosskrigare är lika effektiv mot flygare som mot markenheter. Den är väldigt dyr men är fantastiskt bra bepansrad och tungt beväpnad. Den laddar dock om långsamt. Använd dem sent i spelet för att ödelägga fiendens mest potenta hot. De har lite att frukta och kan ställas emot i stort sett vad som helst, så länge som du kommer ihåg att dra tillbaka dem i tid och låta dem återvända till dina sköldbatterier.

MOTDRAG: Använd samlad eldkraft, eller, den enda enhet som står över Archon i näringskedjan: Terran Science vessels med deras energiätande EMP-förmåga.

CARRIER

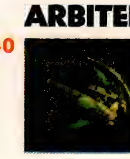


Den obestridligt mest respektingivande luftenheten i hela *Starcraft*. Stora svärmar med jaktflyg kan förorsaka en väldig oreda och om du skapar flottor med Carriers, cloakade av Arbiters, så har du den ultimata kombinationen av eldkraft och flyktmedel.

Carriers är dock långsamma, och ska därför alltid åtföljas av Scouts som kan absorbera anti-lufteld. Två Scouts per Carrier är en bra balans. Blanda inte in dina Carriers i stridigheterna förens du har uppgraderat deras attack- och jaktkapacitet. Då kan du maximera deras förmåga till terror genom att kasta hallucination på dem och förmörka skyarna med deras dödliga sliskighet.

MOTDRAG: Zerg Scourges är som gjorda för Carrier-slakt, medan cloakade Wraiths kan ge en Protossgeneral många sömnlösa nätter.

ARBITERS



Arbiterns förmåga att cloaka vilken Protossenhet som helst som befinner sig inom räckhåll är extraordinärt kraftfull. Om du omsorgsfullt väljer ditt tillvägagångssätt kan du använda denna förmåga



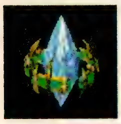


till att marschera rakt in i fiendens bas med en mäktig styrka under ditt kamouflerande förkläde. Men det är inte den enda av Arbiterns muntert tillgängliga krafter. Med Recall kan du manövrera in en Arbiter i fiendens bas och sedan omedelbart använde besvärjelsen för att plocka upp Protossenheter var som helst på kartan och teleportera dem till Arbiterns sida. Förflyttning av en massiv attackstyrka in i en klent försvarad bas är ett givet sätt att få motståndaren att banka på sin panikknapp. Försök med sex Reavers på baksidan av basen.

Stasis gör enheter (vän eller fiende) orörliga och osårbara. Således kan du frysa fiendens viktiga försvarare under tiden för en attack medan du gör dig av med deras stödjande enheter. Eller så kan du skydda dina egna nyckelenheter tills förstärkning anländer

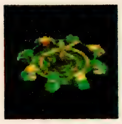
MOTDRAG: fientliga detektorer

PYLONS



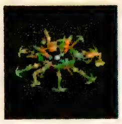
Kan på samma gång agera 'farmer' och förse Protoss byggnader med energi. Bygg alltid multipla Pylons så att de kan fungera som reserver åt photonkanoner och andra viktiga byggnader, annars kommer fienden att göra dig hjälplös genom att slå ut din infrastruktur.

PHOTON CANNONS



Den enda stillastående anti-luft eller anti-markenheten. Photonkanonerna tillhandahåller begränsad eldkraft och är mycket sårbara för attacker från Zergs och Terrans distansskjutande enheter. Oturligt nog behöver du dem för deras förmåga att upptäcka fiender. Bygg dem i klungor och låt Reavers och Dragoons ge understöd.

SHIELD BATTERY



Ladda om dina enheters sköldar nästan ögonblickligen. Arrangera sköldbatterier nära din bas huvudskaliga försvarspunkter så att dina trupper kan falla tillbaka till dem. Väldigt kraftfulla försvar kan ordnas genom att placera Dragoons och Carriers runt batterierna. De kan då ladda upp sig närhelst de är skadade och fienden kommer att ådra sig massiva förluster i sitt försök att komma åt dem.

PROTOSS STRATEGIER

ÖPPNINGSDRAG

Tidigt i spelet ska du koncentrera dig på att pumpa ut Zealots. Idealiskt, om du har resurserna, är att ha tre eller fler Gateways som ploppar ut trupper så fort de bara kan. Fastän Zealots är de billigaste av Protoss trupper är de mer än en munsbit för sina motsvarigheter hos Zergs och Terrans, och kommer att anfalla varje fiende som de kan komma in på livet. De är heller inte beroende av Vespene så du behöver inte bygga någon assimilator eller tidigt dela upp dina arbetare mellan resurserna som de andra raserna. Hacka kontinuerligt på de pengagivande mineralerna så att du kan fortsätta spotta fram Zealots. När ditt fält är helt täckt av Probes ska du bygga en Assimilator. Din Forge eller Cybernetics Core får vänta tills din assimilator är igång och du snabbt kan samla in gas. Trots att Forgen tilhandahåller photonkanoner och uppgraderingar för enheter, kan du inte uppgradera förens du samlat på dig ett lager av gas. Och på den här nivån klarar du dig ändå bättre med Zealots än med photonkanoner. Återigen är det ingen idé att investera i en Cybernetics Core då den ger tillgång till mer avancerade byggnader som behöver stora mängder gas.

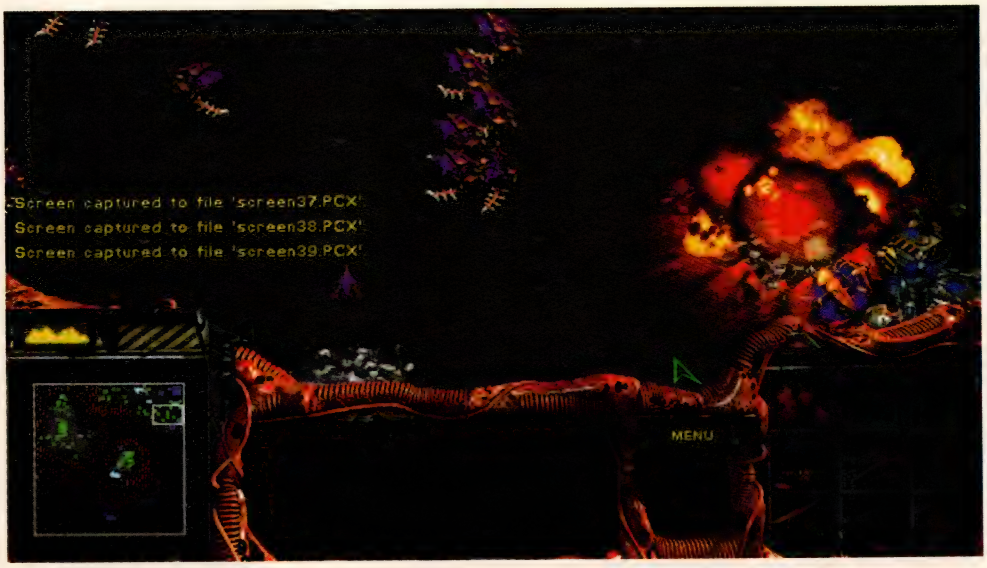
Sänd ut dina första få Zealots på ett rekognoseringsuppdrag. När du har samlat omkring åtta Zealots är det dags att gå på offensiven (förutsatt att du spelar på en rimligt hanterbar karta). Att tidigt tracka ned på din motståndare är värt besväret då du får uppgifter om hans strategi (Bygger han multipla baracker och förbereder sig på ett infanterianfall? Eller lägger han ned sin kraft på att ta herreväldet över luften?), och kan begränsa hans militära utveckling. I tidiga räder bör du undvika att anfalla tåliga byggnader, och istället göra hans arbetslag till offer för att sakta ned hans ekonomi.

Dela din ursprungliga krigsmakt i två grupper så att du kan hålla hans försvar upptaget med en medan grupp två pryglar hans Drones.

I STRIDENS HETTA

Protoss flygvapen är troligtvis det bästa i spelet så när din ekonomi

⇨



⇨ blomstrar är det värt att försöka uppnå luftherravälde. Uppgradera dina Scouts hastighet och använd sedan gäng av dem för att attackera 490 fientliga flygare. Trist om du möter motstånd i form av mark-luftenheter. Zergs Scourges och Queens är primära mål om du upptäcker några. Uppgraderade Scouts är snabba nog att genskjuta fienden, avlossa en salva, och sedan retirera oskadade. Om du i alla fall blir skadad ska du dra tillbaka dina Scouts till sköldbatterierna och återställa 500 dem.

När Carriers kommer in i spelet ska du först och främst använda dina Scouts som vakter i luften. De ska ta hand om enheter som annars kan hota dina Carriers. Carriers bör beskjuta fienden från så långt avstånd som möjligt, och prioritera mål som även de har lång räckvidd. När allt som kan hota 510 Carriers är eliminerat ska du attackera markmålen. Grupper av Zealots kan också användas till att kuva markenheter som stör dina Carriers.

Så fort en andra bas är grundad ska du bygga ett Citadel of Adun och forska fram snabbhet åt dina Zealots. Snabbhet är den uppgradering som hjälper dina Zealots att komma över sorgen att inte ha 520 några ordentliga skjutvapen. Nu ska du bygga Templar Archives. Hädanefter bör du aldrig vara utan Templars och du kan använda deras Psionic Storm till att slakta stora formationer av fiender. Slå till med Psionic Storm när hans trupper är upptagna med att slåss med dina. Om han kan flytta på dem kommer besvärjelsen att till stor del vara inef- 530 fektiv. Ha i åtanke att Templars är väldigt klena, så de bör i allmänhet lura i lite i bakgrunden av slagfältet, beredda att decimera fiendens styrkor från en säker position.



SLUTFASEN

Om du kan hålla din omättlige motståndare i schack tillräckligt länge, kommer du i sanning kunna 540 demonstrera Protoss fulla styrka. Vid det här laget bör dina Scouts och Carriers ha kontroll över luftrummet; medan grupper av Zealots, Templar med Psionic Storm och Carriers rensar på marken. Hallucination och Cloaking låter dig framgångsrikt dölja dina intentioner för motståndaren och Recall hjälper dig att plåga honom med överrask- 550 ningsattacker.

Betydelsen av hallucination kommer att öka i betydelse så snart dina viktigare enheter börjar dominera. Förutom panikvärdet i besvärjelsen, är den perfekt till att leda eld ifrån dina dyra Carriers, etc, och på så vis öka deras överlevnadsfrekvens (se kapitlet Arbiter tidigare).

560 INFORMATIONS-KRIGFÖRING

Nyckeln till Starcraft är information. Ju mer du vet om fiendens trupprörelser och byggnationer, desto mer effektivt kan du använda dina resurser för att stoppa honom och samtidigt minimera dina egna förluster.

Observern är uppenbart den viktigaste av Protoss enheter i det 570 här avseendet. Sätt först alla de huvudvägar som leder in till fiendens bas under bevakning. Placera Observers vid flaskhalsar som ramper och smala stigar så kommer du alltid veta när fienden expanderar eller går till attack.

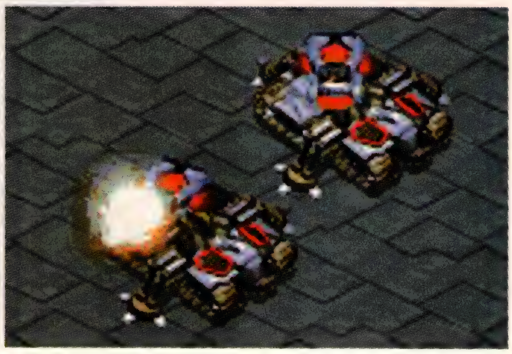
Nästa steg är att placera Observers i utkanten av hans bas för att se vad han bygger och på så 580 vis luska dig till hans strategi. Du får även reda på hans svaga punkt (som antagligen är där dina Observers inte blir upptäckta och dödade).

Så småningom bör du försöka infiltrera hans bas genom att försiktigt smyga ett par Observers förbi detektorerna. I hävdvunnen realtidsstrategistil, är de bästa rutter- 590 na oftast i kartans kant. Så fort din man har tagit sig in ska du försöka placera honom ovanpå en byggnad. Detta ger honom ett visst kamouflage, och även om han är upplyst på kartan kan din motståndare missa honom på skärmen.

Givetvis vill du inte att fienden ska kunna avnjuta samma lyx som du, så placera dina photonkan- 600 oner och defensiva Observers så att inget kan smyga sig in oupptäckt. För att du ska känna dig helt trygg kan du kan patrullera med Observers och placera photonkanonerna i flaskhalsar.

Nästa månad: Terrans PCG





MAiLGAMER

SVERIGES STÖRSTA NYHETSBREV FÖR GAMERS

utan kostnad en gång i veckan via epost

URL: http://www.mailgamer.com

Ingenting om brudar, ingenting om film eller musik. Bara det ABSOLUT SENASTE om PC-spel varje dag.

http://www.swedishgamer.com

refraction

Send application to:
patrick.soderlund@refraction.se
www.refraction.se
+46-8-6792330

show the world what you can accomplish!



what you can offer us:

ARTISTS • Good knowledge of 3DSMax and excellent artistic ability required.

DESIGNERS • A record of previously written game...

PROGRAMMERS • Visual C/C++ programmer. A minimum of 5 years of programming experience. Excellent knowledge of windows and DirectX or 3D essential.

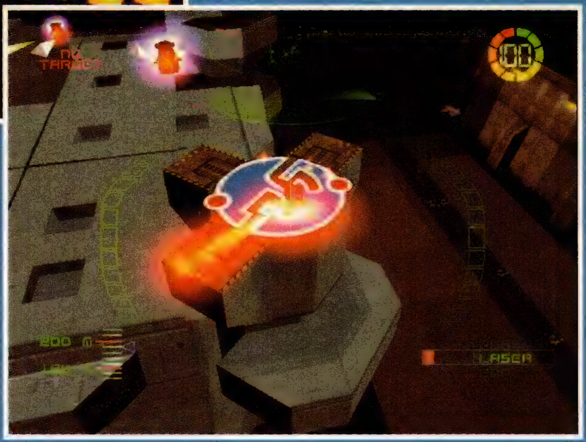
Competetive salary and bonus, great working environment with skilled partners, freedom and responsibility. Location in central Stockholm, Sweden.

what we can offer in return

SPELFUSK

Efter att ha varit ärliga hela sommaren har vi nu ett uppdämt behov av att fuska!





G-POLICE

Flyg omkring i en polissvävarsak och spräng saker. Dunderkul.
Skriv in följande koder vid huvudmenyn:
WOOWOO - Sirener
SUPACAM - Fallcam
BENIHILL - Benny Hill-bilar
PANTALON - Alla hemliga uppdrag
DOOBIES - Oändliga sköldar*
MRTICKY - Oändliga vapen*
STATTOE - Spelinfo
* När koden är aktiverad kan man inte ta sig till nästa uppdrag.

Nivåkoder:
1 - MADGAV
2 - DOLMAN
3 - SONAGAV
4 - ACEDUF
5 - JOJOGUN
6 - WENSKI
7 - SAEGGY
8 - MAZMAN
9 - DAZMAN
10 - DELUCS
11 - ANDOOOO
12 - KIMBCHS
13 - ANDYMAC
14 - YERMAN
15 - OLLIEB
16 - THEYOLK
17 - TONYMASH
18 - ANDYCROW
19 - BIONIC
20 - TSLATER
21 - IANTHOD
22 - JONRITZ
23 - CLAIREC
24 - STEVEBOT
25 - ANGUSF
26 - EUANLEC
27 - EDFIRE
28 - STUBOMB
29 - THONBOY
30 - JIMMAC
31 - PUGGER
32 - ROSSCO
33 - CAKEBOY
34 - NIKNAK
35 - SAGLORD

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Riktiga toppagenter som opererar bakom fiendens linjer ska egentligen inte behöva fuska, men låt gå för den här gången.

Nivåkoder.
2 - 4JJXB
3 - ZDD1T
4 - RFF1J
5 - K4TCG
6 - DT1WN
7 - IH3W1
8 - 52WJ7
9 - 924BF
10 - PSGPW
11 - JFOP3
12 - 4MB4D
13 - BJK4Y
14 - TI8D1
15 - XQWDC



INCOMING



Svisch! Tjoff! Kolla det snygga ljuset!
Håll nere Shift och skriv:
WIREWEWAITING - Stänger av texturerna
WHATSTHEPOINT - Förvränger grafiken
SOLIDASAROCK - Osårbarhet
FLATBROKE - Inga skuggor
GOURAUD - Gouraud på
OLDMACDONALD - Skyddar från hoppande kor!
HAVEALL - Du får allt
SUPERDAISY - Ett skott dödar alla
SUPERSHOOT - Samma som SUPERDAISY
INVULNERABILITY - Osårbarhet
INFINITELIVES - Obegränsat liv
INFINITEWEAPONS - Obegränsade vapen
MASTEROFTHEUNIVERSE - Texturer av/på

Tangenter:
F2 - Lätt skott
F3 - Osårbarhet
F4 - Obegränsat liv
F5 - Obegränsade vapen
F6 - Smart bomb
F7 - Avsluta
F8 - Sparar aktuell situation
F9 - Laddar sparad situation
F11 - Starta om





UNREAL

Några koder för den här superba shootern:
ALLAMMO - Ger dig 999 ammo för alla vapen
FLY - Låter dig flyga omkring
GHOST - Låter dig gå genom väggar
WALK - Tar dig tillbaka till walk mode
GOD - Skydd mot alla anfall
INVISIBLE - Gör dig osynlig
KILLPAWNS - Dödar alla monster
SLOMO # - Saktar ner eller snabbar upp spelet. 1.0 är normalt.
SUMMON - Låter dig lägga till ett vapen eller ett föremål. T ex:
SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON SKAARJWARRIOR
PLAYERSONLY- Fryser tiden. Skriv en gång till för att återvända.
OPEN MAPNAME - Hoppa till valfri karta. Skriv bara i stil med OPEN DIG
BEHINDVIEW 1 - Tomb Raider-liknande vinkel
BEHINDVIEW 0 - Återställer föregående
FLUSH - Fixar om grafiken ballar ur

JAZZ JACKRABBIT 2

Några av er har kanske köpt det...
Skriv in följande koder under spelets gång (enbart single-player):
jjgod - God mode
jjinv - God mode
jjguns - Alla vapen
jjammo - All ammo
jjrush - Sockerkick
jjfly - Helikopteröron
jjk - Självförstörelse
jjshield - Kraftsköld
jjnext - Skippa nivå
jjbird - Fågelhjälp
jjcoins - Få mynt
jjgems - Få ädelstenar
jjending - Återgå till huvudmenyn
jjg - Återgå till Windows



INTERSTATE 76 NITRO PACK

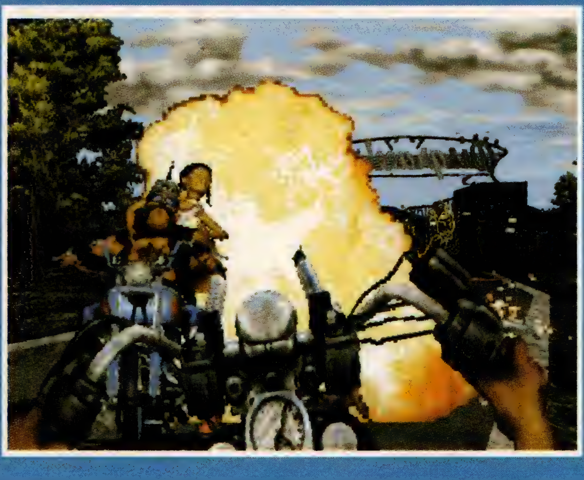
Skriv in de här namnen:
HOTAIR - Varmluftsballong
THETRUTHISHERE - UFO
De här koderna fungerar även i originalet.



REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

"Skrik som en gris!"
"Måste jag?"
"Ja."
"Nöff, nöff."

Skriv RD följt av:
Hounddog - God mode av/på
all - Få allt (vapen, ammo, inventarie, nycklar)
unlock - Lock toggle
items - Få alla föremål
rate - Visa frame rate
critters - Monster respawn
showmap - Visa hela kartan
elvis - God mode av/på
clip - Clip mode av/på
keys - Få alla nycklar
debug - Debug mode av/på
joseph - Få motorcykeln
rhett - Ögonblicklig död
nocheat - Allt fusk av
woleslagle - Fylla
mikael - Alla föremål
arjiit - Få båten



Who do you want to Sin with?



Nu har det hänt igen!

Någon har skickat hit en massa prylar som ingen orkar gå ner i källaren med. Då är det väl mycket bättre att vi sprider lite glädje i de svenska hemmen. Ja, varför inte?

Som vanligt ger vi inte bort något utan att plåga er med en fråga av något slag. Vi vill att ni kort (högst 10 ord) och helst på vykort berättar vad ni skulle göra om ni vann 50.000 spänn!

Den som kommer med den bästa idén kammar hem det heta "up all night"-kitet.

Skicka ditt vinnande bidrag till:
PC Gamer,
Box 425,
351 06 VÄXJÖ
Märk kuvertet "Syndens näste".

1:a PRIS

Exklusivt Sin-kit. Innehåller spelet Sin, T-shirt och Elexis eget "up all night"-kit med allt man behöver för en hektisk natt.

2-5:e PRIS

Spelet Sin samt T-shirt.

6-10:e PRIS

Special-CD med Sin-demot och Sin-poster.

OBS! Påkostat samlarnummer. Red Alert-bok ingår.



DECEMBER 1996 NUMMER 2

C&C:Red Alert, FIFA 97, Screamer 2, NHL 97, Hind, Mechwarrior 2: Mercenaries, Monster Truck Madness, Ultimate Soccer Manager 2. På CD:n finns Grand Prix 2, Lords of The Realm II, Star General, Discworld 2 och Steel Panthers 2 och mycket mer...



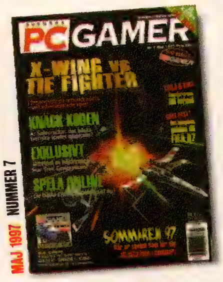
MARS 1997 NUMMER 5

MDK - är detta årets actionspel? *Krush, Kill ´n Destroy, Flying Corps, Magic: The Gathering, Heroes Of Might And Magic 2*. 8-sidig *Star Trek* Special. Plus en massa heta guider och annat Gamer-godis.



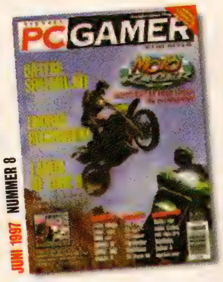
APRIL 1997 NUMMER 6

SPELA ON-LINE-SPECIAL, vi visar hur du kommer igång med spel på Internet! *MDK* - sanslös 3D-action. *Theme Hospital* - Electronic Arts senaste succé. *SimGolf, Die Hard Trilogy* och *Football Pro 97*. Stor guide: 6 sidor *Diablo*, mm, mm.



MAJ 1997 NUMMER 7

Stor recension av det svenska storspelet *Safecracker*. Exklusiv förhandstitt på *X-Wing vs TIE Fighter*, Spela online - vi presenterar de bästa Internet-spelen, Dessutom: jättetest av *Star Trek: Generations*. Komplett guide till *FIFA 97*.



JUNI 1997 NUMMER 8

Koppla ihop PC:n med TV:n och stereon! Recension av X-Wing vs TF, dessutom förhandstitt på Lands of Lore II. Guardians of Destiny. MDK och Heroes of Might and Magic 2, PC Gamer hårdtestar 3D-kort - RealVision RV-Flash 3D.



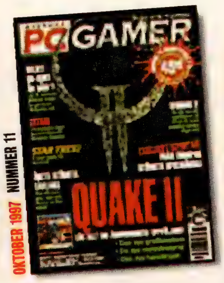
JULI 1997 NUMMER 9

Stor recension av Dungeon Keeper, Carmageddon, Premier Manager 97, Formula One mm. Tester av Diamond Monster Sound ljudkort och Hercules Stingray 3D-kort. CD Gamer: Stor LucaasArts-special, Need For Speed 2 mm.



SEPTEMBER 1997 NUMMER 10

Recension av det svenska bilspelet Ignition, X-COM: Apocalypse, Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey, iF-22 Raptor, Extreme Assault mm. CD Gamer: Curse Of The Monkey Island, Ignition, Shadows Of The Empire mm.



OKTOBER 1997 NUMMER 11

Åttasidig intervju med id Software i Texas, stor test av 3D-kort - läs PC Gamers hårda test, reportage från ECTS-97 - Europas största spelmässa, Worms 2 - stor artikel, Stor Star Trek-guide!!, EXTRA!! 16 sidor exklusiva sidor Dungeon Keeper-tips!



NOVEMBER 1997 NUMMER 12

PC Gamers stora jubileumsnummer!! Enorm preview på Tomb Raider II, recension av höjdarspelet Jedi Knight: Dark forces II, 5 sidor exklusiv guide till det fantastiska Little Big Adventure 2, 6 sidor specialreportage om Blade Runner.



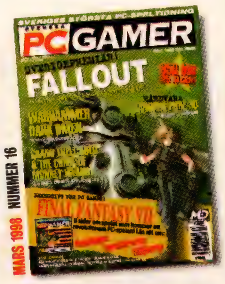
DECEMBER 1997 NUMMER 13

Död åt 2D del II. 6 sidor stor recension av Blade Runner, rec. av det omdiskuterade Grand Theft Auto, FIFA 98 - RTWC, G-Police. Dubbel CD med NHL 98, Broken Sword II, Wing Commander Prophecy, Worms 2, Sub Culture mm.



FEBRUARI 1998 NUMMER 15

Läs allt om 98 års spel i: GAMER 98. Exklusiv förhandstitt på den verklige Qauke-dödaren: Duke Nukem Forever. Recensioner om Ultima Online, Heavy Gear, Andretti Racing, Virtua Cop 2, Wing Commander: Prophecy mm mm.



MARS 1998 NUMMER 16

Exklusivt för PC Gamer: Final Fantasy VII, Fallout, Canopus Pure 3D, F22 Raptor, Flight Unlimited II, Croc, Warhammer Dark Omen. Guider: Grand Theft Auto, The Curse Of Monkey Island.



APRIL 1998 NUMMER 17

Som enda tidning i landet kan vi presentera de helt unika bilderna från C&C 2: Tiberian Sun. Vi har samlat ihop alla StarWars-spel som gjorts och analyserat dem i detalj. Recensioner såsom Ubik, MOTS, Battlezone m.m.



MAJ 1998 NUMMER 18

Världens första recension på Unreal, exklusivt för PC Gamers läsare, Star Wars: Rebellion det senaste tillskottet i Star Wars-genren, allt om vårens hetaste strategispel - StarCraft, guider: Blade Runner del 2, MOTS och Battlezone



JUNI 1998 NUMMER 19

Exklusiv förhandstitt på Ascension, det senaste spelet i Ultima-serien. Sex sidor om Force Commander. Spelguider: Battlezone del 2, MOTS del 2. Forsaken, WC 98, Spec Ops och många andra spel recenseras.

40 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Köp PC Gamers nya t-shirt "Are you a man or a mouse" för 149:- inkl. allt. Dyrt, javisst, men den är egentligen värd det dubbla. Maila till: pcgamer@medstroms.se



Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull.

Nummer	Antal	Pris
2-96 (med bl a C&C:Red Alert, FIFA 97, Screamer 2...)		
5-97 (med bl a MDK och guide till Discworld 2...)		
6-97 (med bl a On-line-special, Theme Hospital, Diabloguide...)		
7-97 (med bl a X-Wing vs TIE Fighter, Safecracker...)		
8-97 (Enorm recension av X-Wing vs TIE Fighter...)		
9-97 (med bl a Dungeon Keeper, Carmageddon...)		
10-97 (med bl a Ignition, X-COM: Apocalypse, Extreme Assault)		
11-97 (med bl a stort reportage från ECTS...)		
12-97 (Enorm preview på Tomb Raider II...)		
13-97 (Jätterec. Bladerunner, Grand Theft Auto mm)		
15-98 (Läs allt om 98 års spel i GAMER 98)		
16-98 (Exklusivt för PC Gamer: Final Fantasy VII, Fallout mm)		
17-98 (med bl a C&C 2: Tiberian Sun, Ubik, MOTS mm)		
18-98 (Världens första recension: Unreal mm)		
19-98 (Med bl a Force Commander och Ultima Ascension...)		

Frakt tillkommer **Summa:**

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Ev företag

Namn

Adress

Postnr Ort

Telefon

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Ev företag

Namn

Adress

Postnr Ort

Telefon

Frankeras ej
PC GAMER
betalar portot

SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

PC GAMER PÅ WEBBEN

PC Gamer är Sveriges största speltidning och självklart finns vi på webben också. Här hittar du allt som en informationstörstande gamer kan behöva i form av de senaste nyheterna från spelvärlden, information om aktuella tävlingar, spelfusk, tips och tricks. PC Gamers webbplats är helt enkelt det givna stället för gamern som vill läsa spelnyheterna innan alla andra gör det, delta i de bästa tävlingarna, hitta fina erbjudanden och mycket mer.



www.data.medstroms.se/pcgamer

DE INTRESSANTASTE NYHETERNA FÖR GAMERS

Du hittar alltid de intressantaste och senaste nyheterna hos PC Gamer. Våra nyheter kommer från säkra källor och därför kan du alltid vara förvissad om att du slipper lösa rykten och desinformation. Här får du nyheterna serverade på silverfat, fritt från ogrundade spekulationer.

MAILGAMER

Nyhetsbrevet MailGamer produceras av nyhetsteamet bakom PC Gamer och kommer ut på fredagar - helt gratis! Över 15000 prenumeranter får varje vecka en rejäl dos nyheter i sin mailbox. Registrera dig på webben nu!

TÄVLINGAR

PC Gamer anordnar allt som oftast fina tävlingar - titta in på webben med jämna mellanrum för att hålla dig uppdaterad med den tävling som är aktuell just nu.

SPELFUSK

Alla har vi väl fuskat i ett spel någon gång. För dig som vill ta del av vårt stora spelfuskregister finns detta tillgängligt 24 timmar om dygnet på PC Gamers webbplats.

WEBSITE SVENSKA PC GAMER Nr. 1

DO YOU
YAHOO!®
?

www.yahoo.se

OCENSURERAT



Vill du säga din mening om tillståndet i spelvärlden? Eller har du något att säga till andra spelfanatiker?
Eller kanske till oss? Maila ditt brev till:
pcgamer@medstroms.se.

KORTISAR

**Till PC Gamer.
Jag skulle vilja be Er om en sak. Sluta att skriva om alla dessa våldsamma spel i Er tidning. Jag har två söner på 10 respektive 8 år, som definitivt tar skada av blod och annat otäckt. Varför inte framhäva spel som SimCity och SuperMario? Ni måste ta ert ansvar som förebilder!**
Orolig Mamma i Torshälla

***Kära Mamma!
Tack för att du ser oss som förebilder. Steget till världsherravälde är kanske inte så stort som vi trott.***

**Hej Gamer!
Jag ska åka till Växjö i november. Finns det möjlighet att komma och hälsa på då? Jag skulle gärna vilja spela lite *Quake* på ert nätverk. Jag har hört att ni är jättebäst!**
Hälsningar Raskens

***Hej, ehh, Raskens.
I november kommer tyvärr vårt nätverk att vara inlämnat på OnOff för reparation. Tyvärr.***

**Kära PC Gamer!
Kan inte ni ha med fusket där man kan få Lara Croft att vara naken i spelet? Hon e skitsnygg!**
Från Kent i Arvidsjaur.

***Hej Kent!
Vi på Red. förstår att bristen på kvinnor i Norrland kan orsaka ganska allvarliga störningar hos den manliga populationen. Men, räds ej. Här är lite hjälp: Bakåtvolt, högersteg, högersteg, två skott med shotgun, hopp framåt, hopp rakt upp, ta ett 'small medkit' och snurra 360 grader. Upprepa i bakvänd ordning.***

**Tja ba PC Gamer
Jag o mina polare har en rapgrupp och vi rappar om er på PC Gamer när vi e i T-banan! Låten heter: Reespekt! Ni är faktiskt ganska inne här i förorten. Det Keffo som jiddrar får fett med däng!**
Från Jimmie och Bogdan

***Kära... kära ni!
Vi på PC Gamer tar bestämt avstånd från våld, gängbildningar, rap och dåligt språkbruk. Bygg broar istället och vänd all er energi till något positivt. Rädda Willy, regnskogen eller liknande. Men fortsätt att läsa vår tidning!***

**PC Gamer är cool.. men..!
Jag är en kille på 38 år och har läst PC Gamer sen starten. Jag vill minnas att ni då körde en reklamkampanj som hade temat Inga brudar - bara spel. Sen dess har mycket hänt och "porriga" Lara Croft är ett stående inslag i tidningen. Jag har inget emot sexiga brudar i herrtidningar och på webben. Men PC Gamer borde stå fast vid sin gamla och stolta paroll.**
Carl Andersson, Björkebråten

***Hej!
Du har rätt Carl, fast du har fel?***

HELLO

Först och främst tycker jag att det är superkul med kvinnor som gillar dataspel, och visst ska "makten" vara delad. Men varför tracka *Tomb Raider,* faktum är att det spelet är otroligt bra, och för min del skulle det kunna vara en gris som sprang omkring istället. Huvudpersonen gör inte spelet. Kul med en bra tidning, keep up the good work.

**Mvh
Bosseman**

Vi instämmer till fullo, Bosse. Visst är Tomb Raider *ett bra spel - men att sätta in en gris istället för Lara Croft vore väl ändå att ta i, tycker du inte det?*

HEJ PÅ ER

Jag är prenumerant och läsare av denna underbara tidning. Jag är dock inte så van spelare då det finns småbarn hemma, så det finns inte så mycket tid över som jag skulle vilja ha. Då jag läser recensioner och artiklar om olika spel så står det om olika motorer och koder och rendering och gränssnitt. Vad betyder alla dessa ord? Jag skulle verkligen uppskatta en artikel eller liknande om hur ett spel är uppbyggt, för det är väl det det handlar om? Eller? Vad tror ni om det? Avslutningsvis hälsar jag och tackar för denna utmärkta tidning.

Urban

Vi har förståelse för att det kan vara svårt att hänga med i spelvärldens och databranschens alla speciella termer. Om det visar sig att det finns tillräckligt stort intresse så kanske vi tar och sammanställer en lista över knepiga termer i spelsammanhang. Ett annat tips är att läsa PC Guiden, som förklarar det mesta i dataväg på ett utmärkt sätt.

HEJ PCG

Fy sjutton vad er tidning är bra. Jag har läst varenda nummer och tycker fortfarande att ni är lika bra. Jo, jag vill bara säga ett par saker. Till Anna-Karin: om nu Lara Croft hade varit en snygg kille hade du nog inte protesterat så mycket, eller? Om du nu inte gillar PC Gamer, läs någon annan tidning då. Så enkelt är det. Och ni på PC Gamer, sluta inte att tjafsa om *Tomb Raider* eller *Quake,* det är två av världens bästa spel. Jo, som alla vet är PC Gamer en väldigt bra tidning. Varför inte göra en samlarpärm med alla nummer av PCG och alla handböcker. Jag skulle gladeligen betala för att få en sådan pärm. Förresten, är det möjligt att köpa *Quake* och *Red Alert*-handböckerna separat? Och så skulle det vara bra om man fick skicka in med en rangordad lista på alla dom spelen som man helst vill ha och så lägger ni på PCG ihop alla röster och så får man en lista över de mest eftertraktade spelen.

**Andreas,
ett fan av eran tidning**

Tomb Raider *och* Quake *kommer vi aldrig sluta tjata om och visst kan du köpa handböckerna separat, i den mån det finns några kvar. Skicka alla listor du har, Andreas.*

HEJ PC GAMER

Jag är en kille på 18, spejsade jordsnurr som gillar girls, Jim Jidhed, Five och PC Gamer. Fast i omvänd ordning, så klart! Jag bor i Ullared och det är ju inte så kul alla gånger. Här finns ju inga girls! Har ni många girls hos er på PC Gamer? Ska ni anställa Anna- Karin? Hon verkar veta mycket om spel och sånt... Jag har ett förslag till slogan åt er: PC Gamer ni är bäst, ni vet allt om VVS! Ehh, kanske inte ändå. Men jag skulle bli hemskt glad för en T-shirt i alla fall! Tack o hej för den här gången.

**Hälsningar från Roggan
P.S Grabben fragga han så han ba gibba på värsta Fragfesten i Ullared den här helgen. D.S.**

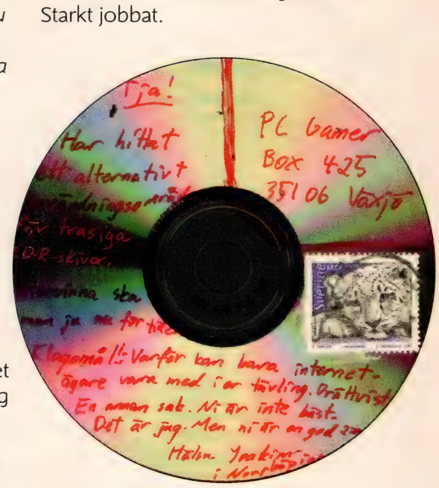
*Tjena Roggan
Vi kan inget om VVS, det enda vi kan är spel. NileCity-citat är vi rätt bra på också. Men du Roger - vad betyder det där sista du skrev. Gibbade du någon? Eller blev du själv gibbad på väg hem från Quakeliret? Snälla, skriv och förklara!*

VINNARE I AGE OF EMPIRES-TÄVLINGEN

Vinnare i scenariotävlingen för *Age of Empires* i PC Gamer nummer 16 blev John Swenson. Juryns motivering lyder: "John Swenson vinner Age of Empires-tävlingen för sin idérikedom och sin kreativitet. Det är en kul bana med strategiska platser och trånga passager, med många olika möjligheter att vinna."

**Grattis John,
säger vi på PC Gamer!**

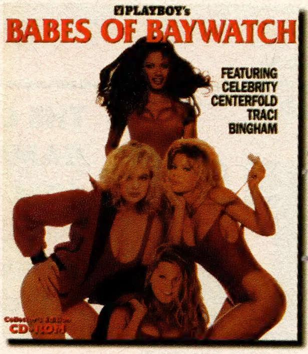
Fantasin hos PC Gamers läsare vet inga gränser. Det här fina vykortet/CD-skivan fick vi till redaktionen för ett litet tag sedan. Starkt jobbat.



Notera att vi fr o m nästa nummer endast publicerar insändare som är undertecknade med fullständigt namn och adress. (Adressen publiceras inte).

Babes of Baywatch

Playboy blottlägger några av de mest spektakulära kvinnorna som har framträtt i världens mest sedda TV serie! Dessa fräsande skönheter – vilka många upptäcktes på sidorna i PLAYBOY – bjuder med dig när de går till stranden utan deras baddräkter. Plus, njut av denna speciella bonus: en celebritet levnadsteckning av Baywatch stjärnan **Traci Bingham** och en exklusiv bakom scenen titt på hennes fräsande heta PLAYBOY bilder, fotograferade på plats i det exotiska Jamaica. Och du kommer också att introduceras till de nyaste Baywatch pangbruden, Playboy Miss March 1998 **Marliece Andrada,** tillsammans med en stjärnspäckad uppställning omfattande: **Pamela Anderson, Jenny McCarthy, Shannon Tweed, Donna D'Errico, Kelly Monaco, Heidi Mark, Karin Taylor, Lisa Marie Scott** och **Erika Eleniak.** Denna CD innehåller ett galleri med över 200 provokativa nakenfotografier, en interaktiv slide show och rörlig video. Du kommer inte att vilja missa denna ohämnade tillgång till Playboy's Babes of Baywatch – det är ingenting som du kommer att se på TV! Systemkrav: Windows 3.1, 95 eller NT, 486/66, 8 Mb RAM minne, SVGA 256 färgers grafik, 2X CD-ROM. Pris **269** kr.



PROVA ÄVEN INTERAKTIV SEX I DIVA X SERIEN: ARIANA, BAHIA, KANAKO, KAROU, OCH REBECCA. PRIS 499 KR/STYCK.

ELLER VIRTUAL SEX SERIEN: ASIA CARRERA, FARRAH, JENNA JAMESON, OCH ROCKI ROADS. PRIS 499 KR/ST.

VILL DU BARA HA BILDER, SÅ FINNS ULTRA SEX ODYSSEY SERIEN, VARJE CD INNEHÅLLER 3000-4000 BILDER: AMATEUR, ASIA, ASIA HARD, BIG TITS, BLACKGIRLS, BLOWJOBS, DEBUTANTES, FETISHISM, GAY, GERMAN, HARD 1, HARD 2, LESBIANS, MANGAS, OCH S & M. PRIS 249 KR/ST.

Besök vår website WWW.COMPUTERBOSS.SE

Ordertel. 016-131020

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 ESKILSTUNA

email: order@computerboss.se
fax: 016-121300
Ordertelefon: 016-131020
69.50 kr exp.avg. tillkommer.
Min. ålder för köp är 18 år.

Höstens HETASTE Titlar

Vi säljer alla våra spel med lägsta prisgaranti!

PC CD-ROM

Commandos	399:-
Dune 2000	349:-
X Files The Game	399:-
Colin McRae Rally	379:-

Handla i vår Online-butik: www.webscape.se

Playstation

Tekken 3	399:-
NHL 99	439:-
Breath of Fire 3	439:-
Resident Evil 2	599:-
Basenhet med Dualshock	1595:-

Nintendo 64

Banjo Kazooie	599:-
Golden Eye 007	599:-
Mario Kart	599:-
Basenhet N64	1595:-

websc@pe internetcafé

www.webscape.se

tel 0340-926 18 • fax 0340-376 80 • Kyrkogatan 3, 432 92 Varberg

Saitek R4 Forcewheel



www.mastarting.se

Saitek™

Mästarting AB

Svensk generalagent
www.mastarting.se
Tel. 0155-21 96 70

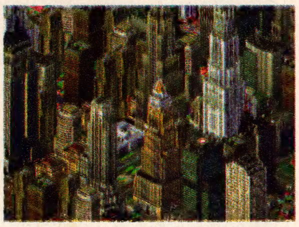
NÄSTA NUMMER



ECTS 98 - EUROPAS STÖRSTA SPELMÄSSA
Vi rapporterar från den europeiska spelfrontens skyttegravar - och visar dig vad du kommer att vilja spela under nästa år.

SIMCITY 3000
Ett av de populäraste och mest stilbildande spelen någonsin är på väg att få en uppföljare. Så kommer nästa generations Sim-spel att se ut.

Detta är bara lite av allt du kan läsa i nästa nummer av PC Gamer. Som vanligt är det vanskligt att lova för mycket i den här branschen som vi alla älskar, men innehållet nedan är sanningen och inget annat än sanningen.





THE CITY OF LOST GAMES - SPELEN SOM FÖRSVANN
Miljoner efter miljoner har spenderats på spel som du aldrig kommer att få se. Vart pengarna tog vägen? Vi avslöjar spelen som aldrig såg dagens ljus.

SPELGUIDER
Ingen annanstans hittar du så utförliga och grundliga spelguider som i PC Gamer.

- Unreal - del 2
- StarCraft - del 3
- Commandos: Behind Enemy Lines

PC GAMER Nr. 22 finns i din butik... TISDAG 13 OKTOBER

Bli en vinnare du också - PRENUMERERA!
11 nr + 11 CD



ENDAST 409:-

167-20

Frankeras ej PC GAMER betalar portot

PC GAMER
Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

☑ Ja Tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (11 nr + 11 CD) för endast 409 kr. Jag sparar 135:50 kr mot ordinarie lösnr.pris.

Namn: __________

Adress: __________

Postadress: __________

Tel: __________

Namnteckning: (målsman om du är under 18 år)


WANTED!
HOT PERFORMANCE BREAKTHROUGH
RYKANDE HETT
G200
DEN NYA GENERATIONEN
FRÅN MATROX
matrox
Matrox GmbH: Tel.: +49 89-614 47 40, Fax: +49 89-614 97 43
© 1994 All rights reserved: Matrox

POSTTIDNING B
Avs: Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö

